DibujArt

LA

EDITOPOSTER S.A.
#33 $12.00 Mex. 2.50 Dls.
www.editoposter.com

ESPECIAL DE
LUZ Y SOMBRA
1 DE 2

LAS BASES DE LA
ILUMINACIÓN

TRAZA RECTAS EN
PHOTOSHOP 7

MEJORADA

www.editoposter.com
33
7 509761 100842

EDS
DESIGN
erik.eds@gmail.com

AHORA CON 40 PÁGINAS Y 2 TINTAS

Dibujando
HENTAI
www.editoposter.com
LA REVISTA DEL
ARTE ERÓTICO*
TE ENSEÑAMOS CÓMO HACER
LAS IMÁGENES MÁS SENSUALES
ANUNCIO CENSURADO POR RESPETO A NUESTROS LECTORES

Editorial

Bienvenidos, estimados lectores, a una edición más de su revista favorita. Agradecemos a todos los que nos han enviado cartas y trabajos tanto a la dirección electrónica como a las oficinas de la editorial, jamás en la historia de DibujArte se habían recibido tantas cartas. Nos son de mucha utilidad todos los comentarios que nos mandan, tanto los buenos como los malos y les agradecemos infinitamente su aceptación, colaboración e interacción que se genera por este medio. Agradecemos también a todos aquellos que nos contactan en las convenciones y nos hacen comentarios sobre la revista. Quiero agradecer también particularmente a todos los colaboradores de la revista que animosos participan en los eventos en los que DibujArte está presente y se mantienen en contacto con lectores y fans, no necesito decir sus nombres, ustedes saben quiénes son. Comenzamos con el primer especial de Luz y Sombra, que abarca todos los conceptos básicos de la iluminación. No se pierdan la parte dos en el número 35 que será el complemento de éste y con el que podrán tener un concepto global de la interacción de las luces y las sombras sobre diferentes cuerpos y volúmenes. Como recomendación de películas, en esta ocasión tengo dos opciones que les servirán para observar diferentes tipos de iluminación y ambientación: ¿Conoces a Joe Black? e Inteligencia Artificial.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Nastienka
Escorza's
Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Zenyacen
Izumi
Colaboradores

Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegmv.com

www.editoposter.com

ÍNDICE

LUZ Y SOMBRA.....2
TIPS DE PHOTOSHOP.....34
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS.....36
BUZÓN.....40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #33 SEGUNDA QUINCENA DE AGOSTO 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

La incidencia de la luz en la esfera en todas sus posiciones.

Imaginemos que la esfera central en la figura 1 es una fuente de luz cuyos rayos salen desde su centro a todas direcciones (parecido al sol). Los círculos que lo rodean son cuerpos tridimensionales (esferas) colocados alrededor de la fuente de luz. La esfera #1 está totalmente iluminada al colocarse directamente frente a la fuente de luz. 2 y 3 se muestran en su mayoría iluminadas. 5 y 6 están 50 % iluminadas y 50% en oscuridad porque las estamos viendo de perfil con respecto a la fuente de luz. 6 y 7 están en su mayoría oscuras debido a que obstruyen el paso de la luz, lo mismo pasa con 8. A pesar de que algunas esferas parecen estar más iluminadas que otras, si lo piensas bien, todas están igual de iluminadas; por ejemplo, la esfera #1 está totalmente iluminada, pero si pudiéramos ver su parte posterior la veríamos igual que la esfera # 8, realmente lo que cambia es la posición del *observador, esto se parece mucho a las dis-*tintas caras que muestra la luna.

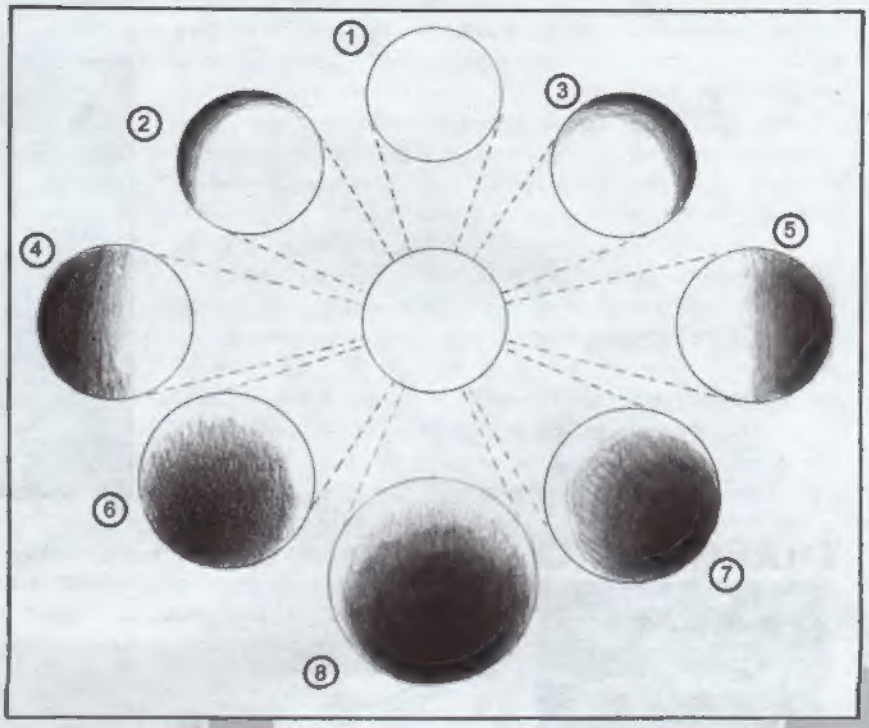


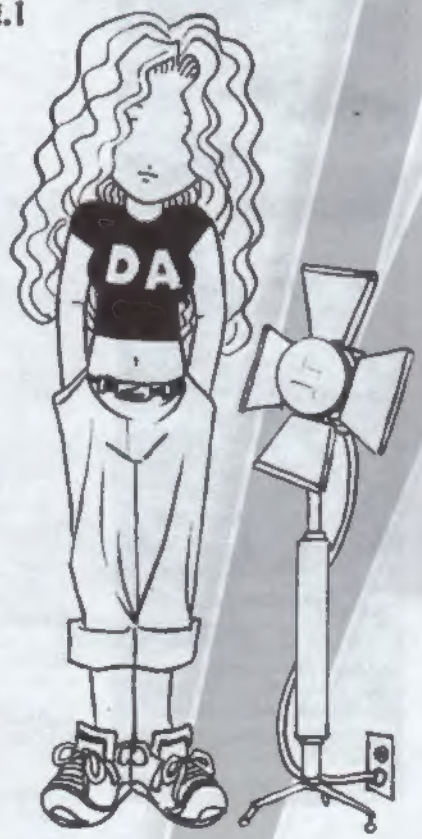
Fig.1

A medida de que la fuente de luz se aleja, la sombra crece y mientras más cerca esté la luz, la sombra disminuye, esto se aprecia en las figuras 2 y 3. En la figura 4 la fuente de luz está directamente detrás de la esfera, en este caso se muestra su silueta entera y la oscuridad está en su máximo punto.

Fig. 2

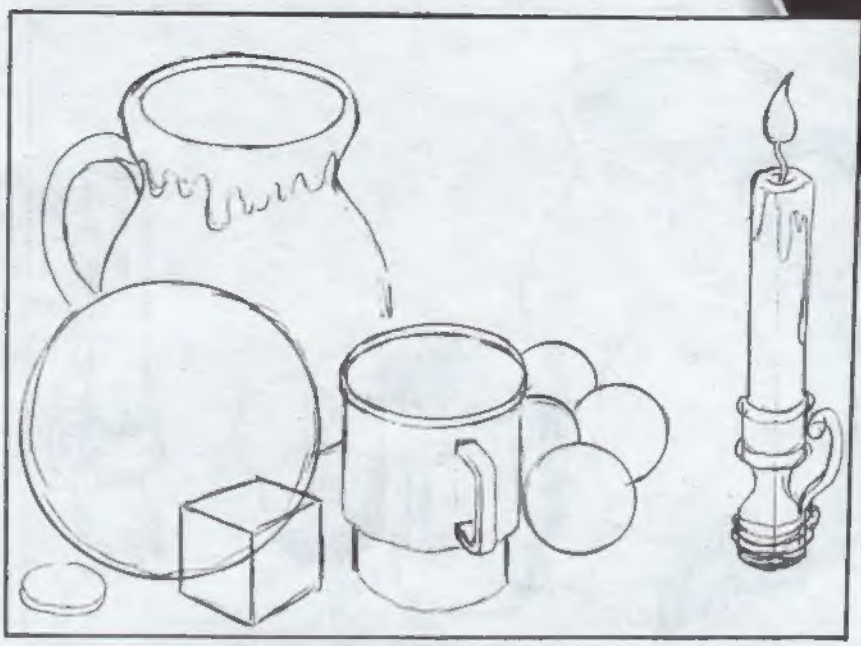
Fig. 3

Fig. 4



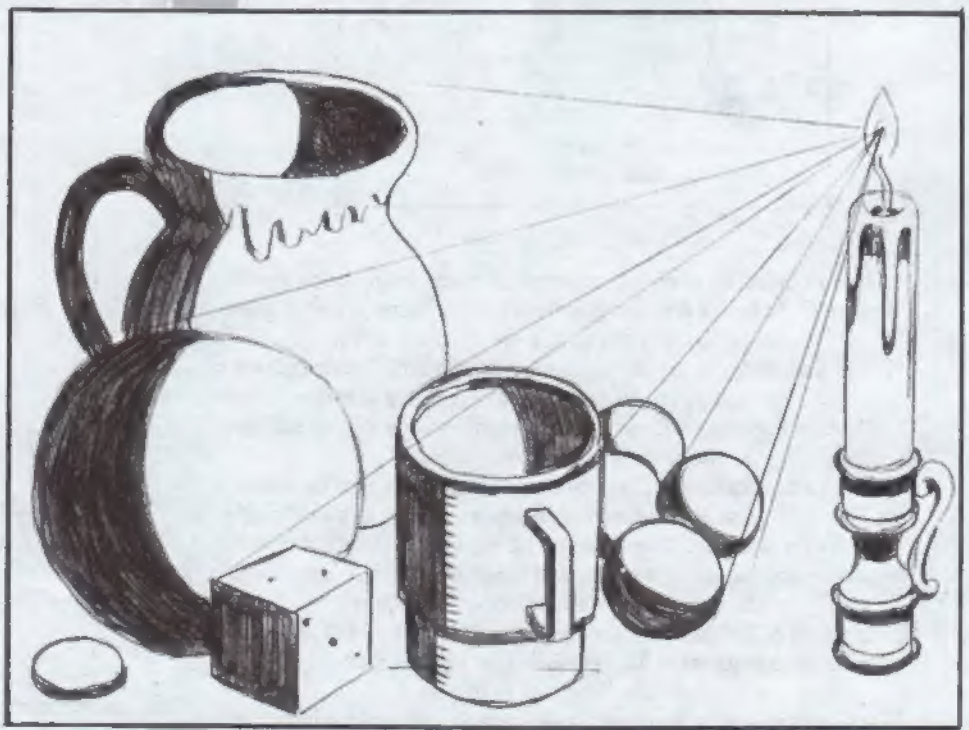
CONCEPTOS BÁSICOS

Gracias a la luz podemos percibir el mundo, la luz ilumina el mundo a nuestro alrededor y nos permite ver una infinidad de colores, distinguir texturas, tamaño, forma, etc. La sombra es la ausencia de luz, la luz ilumina los cuerpos y éstos generan sombras al impedir el paso de la luz, definiendo su forma y volumen.



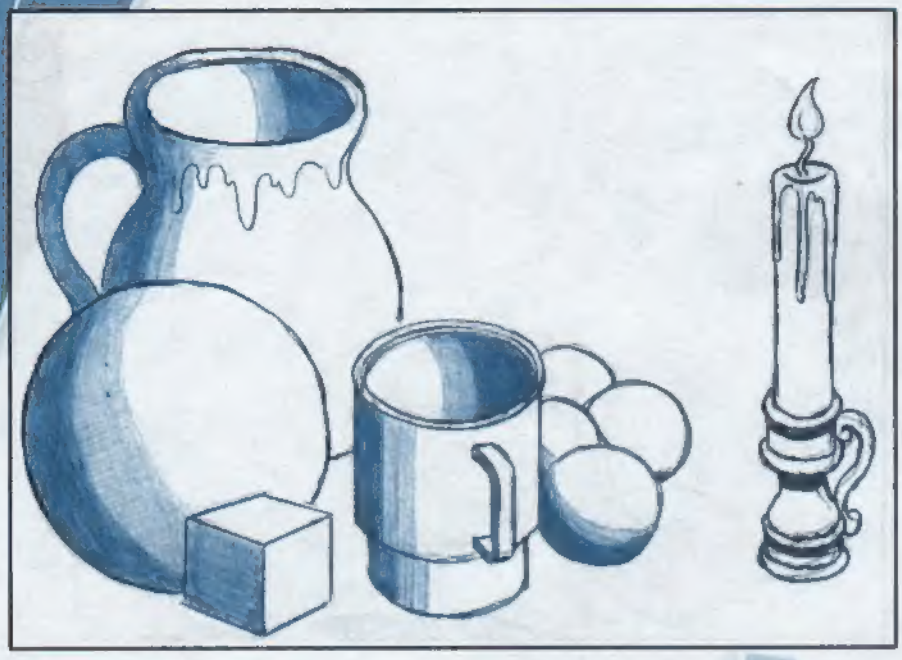
1

En la figura 1 tenemos el trazo de algunos elementos tridimensionales, suponemos que estos cuerpos tienen volumen por su forma y porque algunos están superpuestos con respecto a otros; sin embargo, la ilustración se muestra algo plana y sin vida.



2

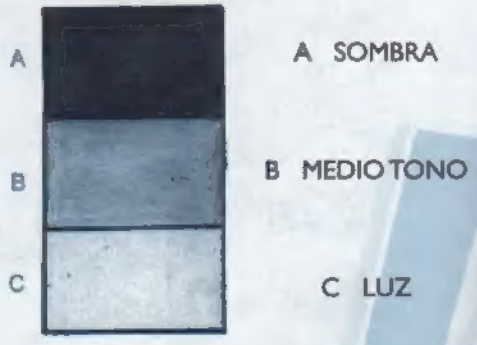
En la figura 2 aplicamos el concepto básico de la luz y sombra; la luz sale del pabilo de la vela, a este punto del cual sale la luz en todas direcciones lo llamamos "foco". La luz choca en los objetos, iluminando las partes expuestas a los rayos de la luz y dejando en la oscuridad las partes no expuestas. En esta ilustración sólo distinguimos dos elementos: la luz y la sombra.

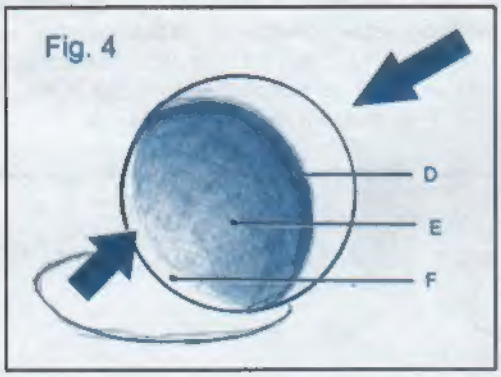


EL MEDIO TONO

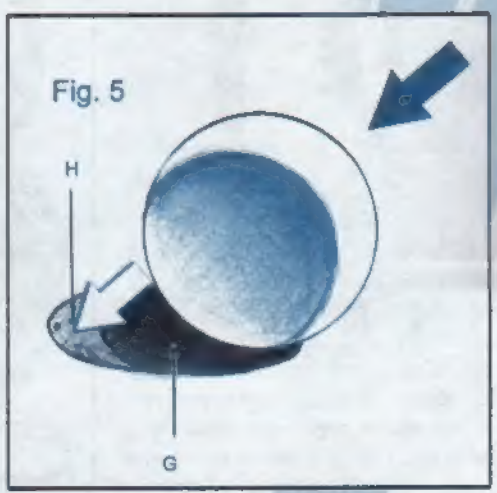
Pensemos que la luz es el blanco y la sombra el negro, entre el blanco y el negro existen tonos intermedios en una escala de grises. Entre el blanco y el negro, hay muchos tonos grises que van desde un gris tan oscuro que parece negro, hasta un gris que casi es blanco, llamamos "medio tono" al gris que se encuentra a la mitad en la escala de grises entre el blanco y el negro. En la figura 3 se aplica el medio tono de la manera más básica, en este caso el medio tono se encuentra entre la luz y la sombra.

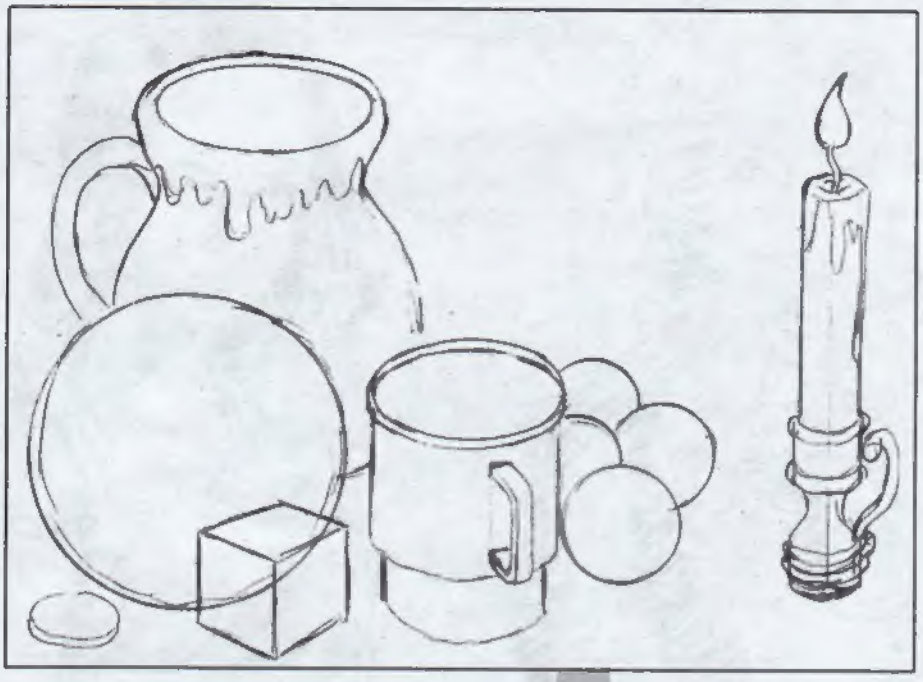
③





Cuando la luz es artificial, notaremos otros fenómenos en las figuras. En la figura 4 la luz (indicada por la flecha grande) viene de arriba a la derecha y un poco de atrás.
"D" es La Joroba, la joroba es el punto de mayor oscuridad en la figura, a pesar de ser el más cercano a la luz.
"E" es La Penumbra. La penumbra es la zona de oscuridad que no llega a ser oscuridad total.
"F" es La Luz Reflejada. Se produce cuando los rayos de luz que se filtran en la superficie donde descansa el objeto se reflejan y chocan en el objeto nuevamente. La superficie donde descansa el objeto podría ser una mesa, si la mesa es blanca, o de un color claro, reflejará más luz sobre el objeto.
En la figura 5 "G" es la Oscuridad Total, "H" es la Luz De Rebote. La luz de rebote es la luz reflejada que rebota en la superficie donde descansa la figura.
H y G juntas son la Sombra Proyectada ya que es la sombra que proyecta la figura al ser interceptada por la luz.





En la figura 6 aplicamos todos los conceptos aprendidos; luz, sombra, medio tono, joroba, penumbra, luz reflejada, luz de rebote, oscuridad total y sombras proyectadas. Identifica cada una de ellas en esta ilustración.

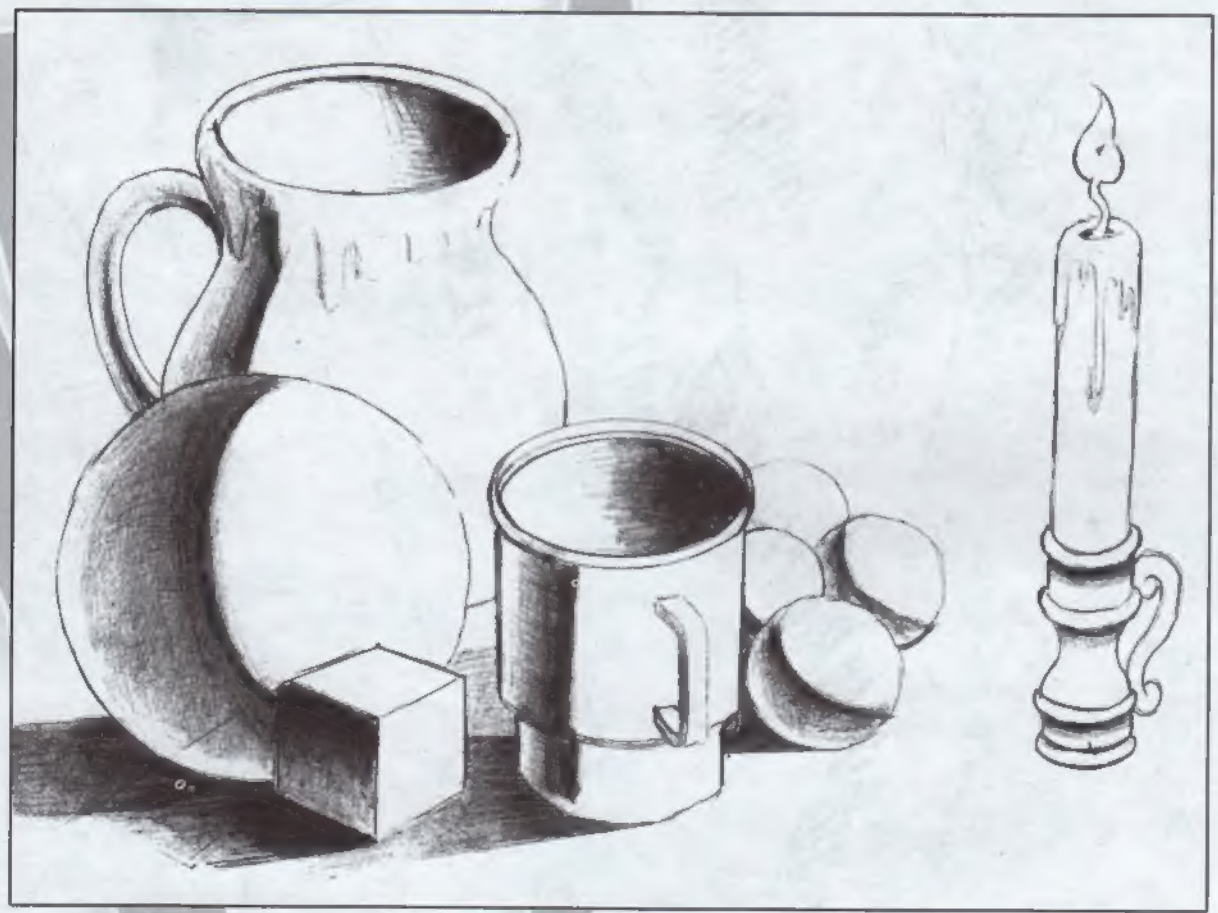
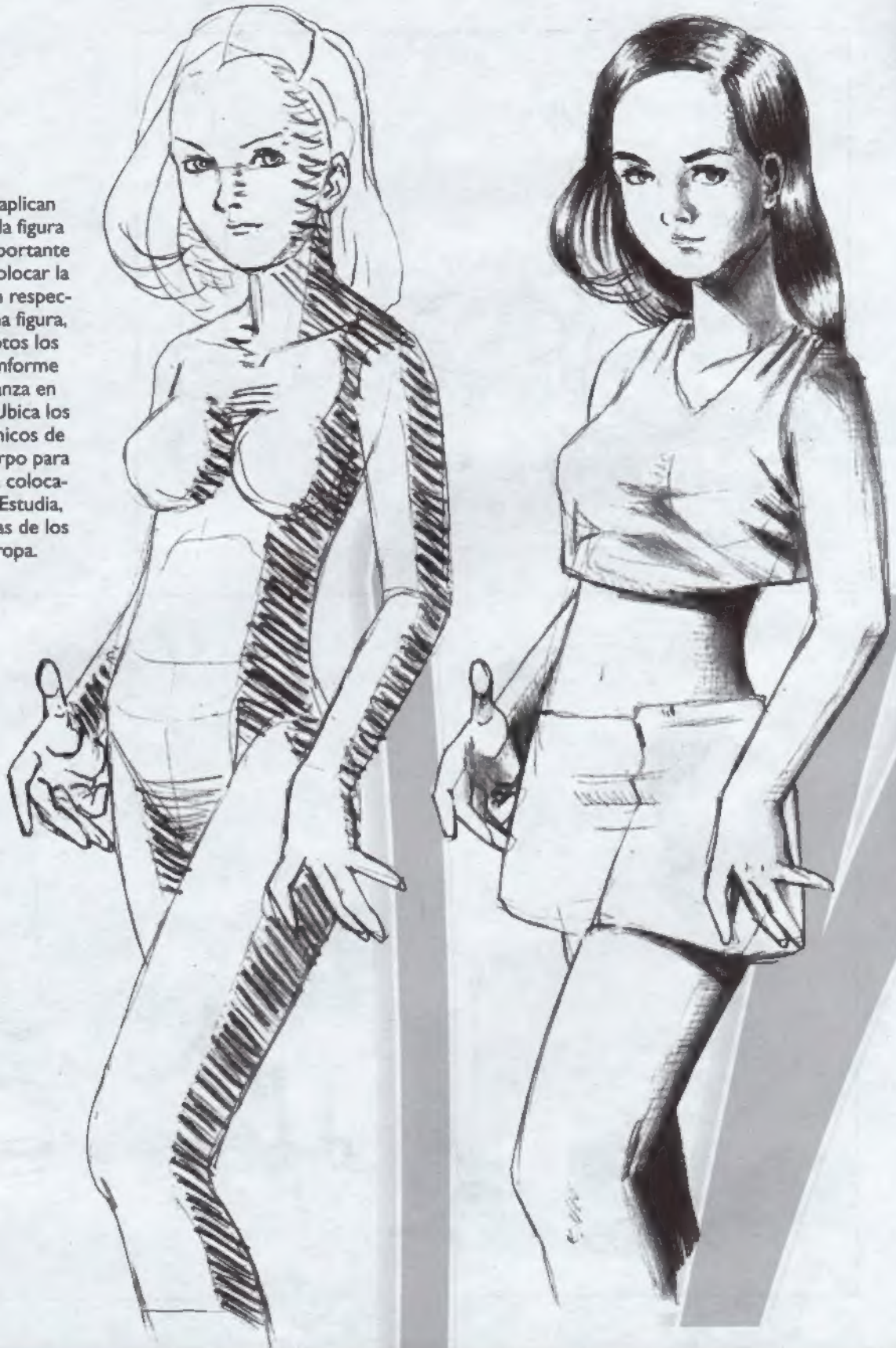


Fig. 6

Estos conceptos aplican de igual modo en la figura humana, lo más importante para empezar es colocar la luz y la sombra con respecto a un foco en una figura, los demás conceptos los podrás aplicar conforme tomes más confianza en los dos primeros. Ubica los volúmenes anatómicos de cada parte del cuerpo para que se te facilite la colocación de sombras. Estudia, además, las sombras de los pliegues en la ropa.

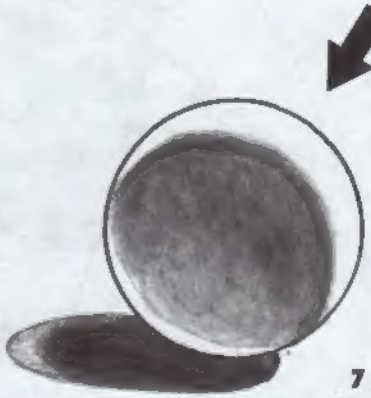


LUZ DIRECTA Y LUZ DIFUSA

Existen dos tipos de luz, la luz natural (la que proviene del sol) y la luz artificial (focos, lámparas etc.), por sus características, a la luz natural la llamaremos Luz Difusa y a la luz artificial, Luz Directa.

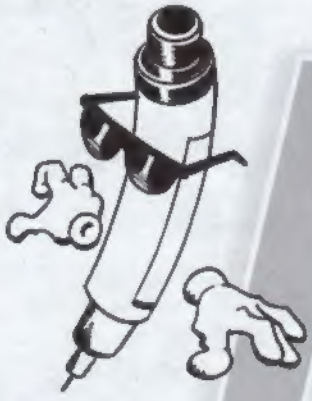
LUZ DIRECTA

La artificial es una luz diseñada para iluminar espacios pequeños, generalmente se coloca el foco cercano a la figura y con una potencia controlada, estas características provocan la existencia de jorobas, luces de rebote, luces reflejadas y mayor contraste en general, la luz directa es preferible si lo que se quiere es una ilustración más espectacular en cuanto a luz y sombra se refiere ya que el juego entre éstas dos es el más complejo.



LUZ DIFUSA

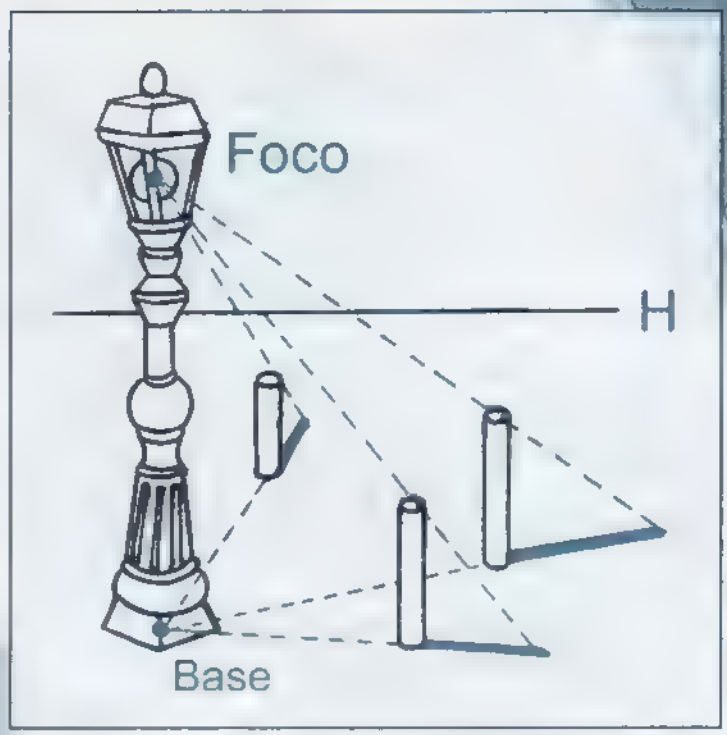
Actúa de una manera más simple, la regla es que la luz ilumina la parte expuesta de la figura y ésta se va extinguiendo a medida que se acerca a la parte no expuesta de la figura. La luz del sol ilumina de una manera envolvente a la figura al estar el foco tan lejos y ser tan potente su luz. Las sombras proyectadas son de un tono constante y casi no hay rebotes de luz. Observa y compara esta figura con la de la página anterior, las sombras son parecidas, la luz proviene del mismo punto, pero la naturaleza de ésta provoca diferencias bien marcadas.

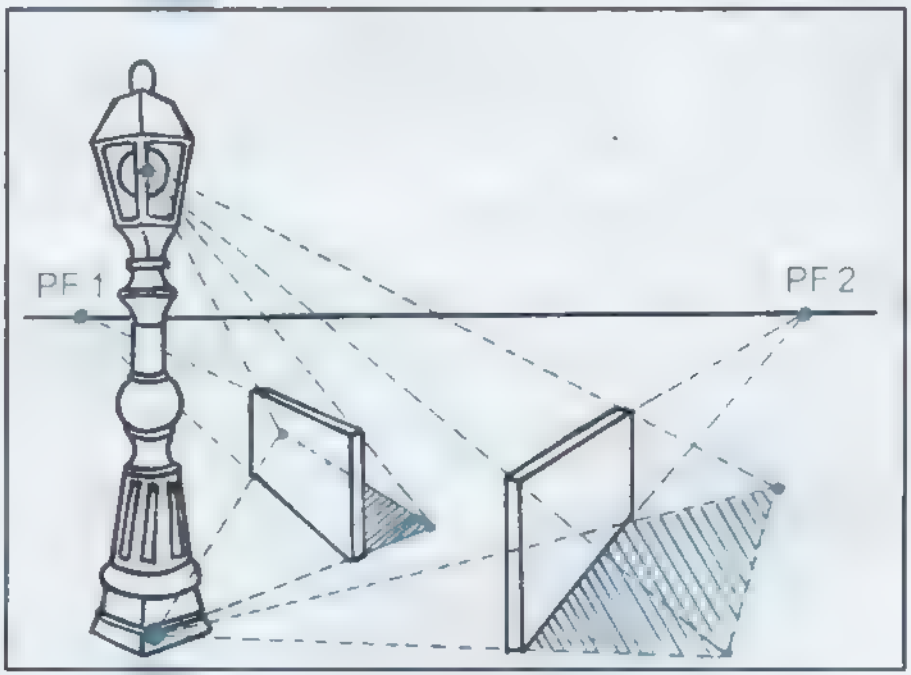


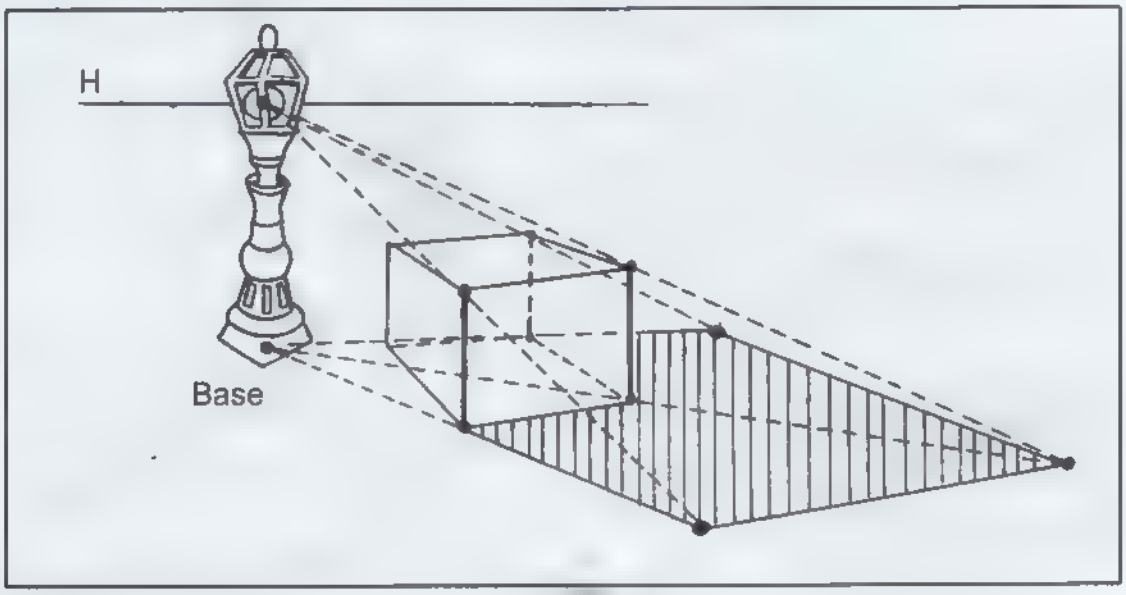
Sombras con un punto de fuga

Para este tema utilizaremos como foco una lámpara. En la figura de la derecha, la base de la lámpara (indicada con un punto) muestra la dirección de la sombra en correspondencia con la posición del objeto. El foco, (marcado también con un punto) indicará qué tan larga será esta sombra.

En la figura de abajo aplicamos el mismo principio, sólo que ahora se sombrea una especie de pared, observa que las sombras están orientadas hacia un punto de fuga (PF) ubicado en un horizonte (H).





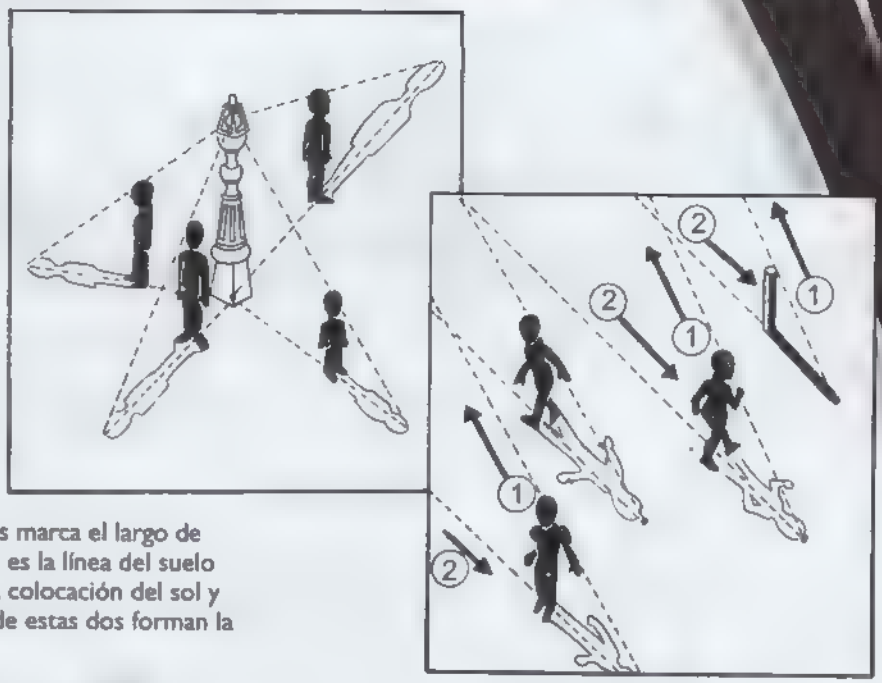


Ahora aplicamos una vez más el mismo principio, pero usando un cubo, recuerda que de la base de la lámpara salen las líneas de la parte de abajo del cubo y del foco salen las líneas de las partes de arriba del cubo.

En la última figura (abajo) aplicamos la sombra en perspectiva a objetos de diferentes volúmenes, nota que en este caso, cada objeto proyecta una sombra que puede estar o no en correspondencia con la perspectiva del objeto, siguiendo el punto de fuga de éste.

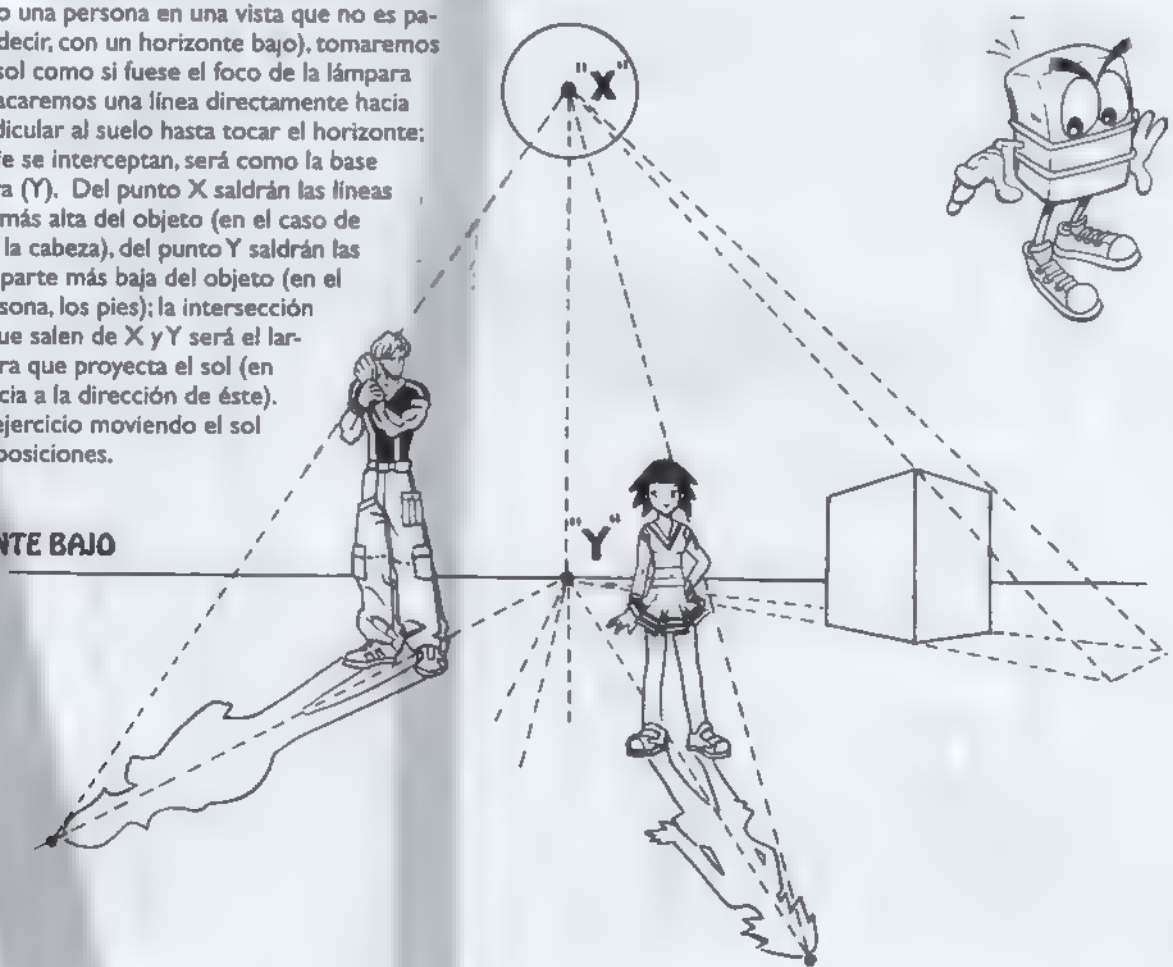
Haz ejercicios aplicando este principio y experimenta realizando variantes.

LUZ DE SOL



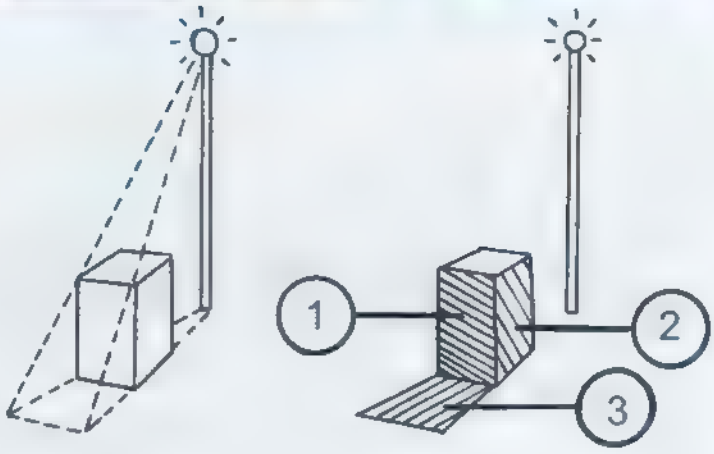
Cuando tenemos la luz de una lámpara en una vista panorámica, como en la figura A, nos damos cuenta que las sombras de las personas se proyectan en sentidos diferentes, dependiendo de su colocación con respecto a la lámpara. En la figura B tenemos una vista panorámica con la luz del sol, a diferencia de la luz de una lámpara todas las sombras tienen el mismo sentido; las líneas punteadas con el número 1 indican el rayo del sol que pega en su cabeza y nos marca el largo de la sombra y la línea punteada con el número 2 es la línea del suelo que pega con sus pies en correspondencia a la colocación del sol y nos indica la dirección de la sombra; la unión de estas dos forman la sombra proyectada.

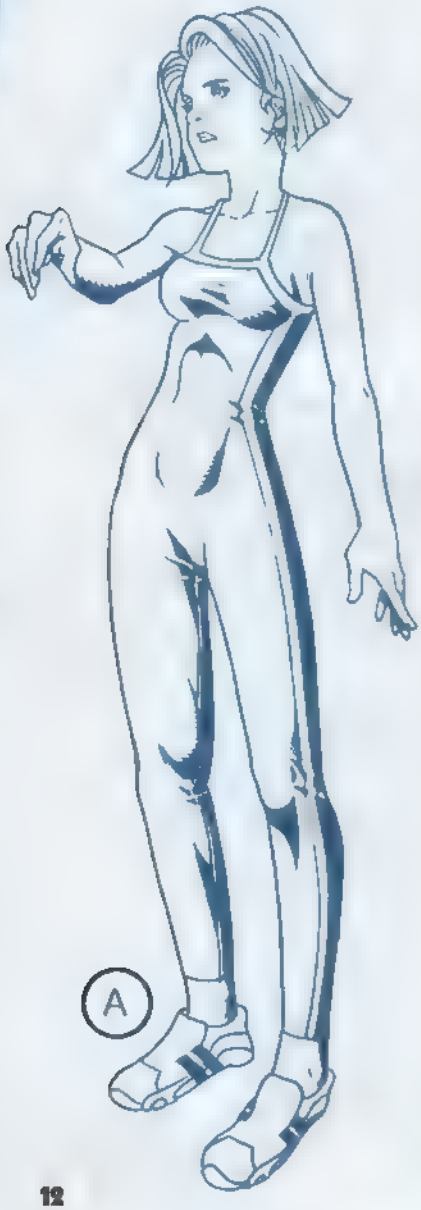
Cuando deseamos determinar la sombra producida por el sol, de un objeto o una persona en una vista que no es panorámica (es decir, con un horizonte bajo), tomaremos el centro del sol como si fuese el foco de la lámpara (X) y de ahí sacaremos una línea directamente hacia abajo, perpendicular al suelo hasta tocar el horizonte; el punto donde se interceptan, será como la base de una lámpara (Y). Del punto X saldrán las líneas hacia la parte más alta del objeto (en el caso de la persona, de la cabeza), del punto Y saldrán las líneas hacia la parte más baja del objeto (en el caso de la persona, los pies); la intersección de las líneas que salen de X y Y será el largo de la sombra que proyecta el sol (en correspondencia a la dirección de éste). Practica este ejercicio moviendo el sol en diferentes posiciones.



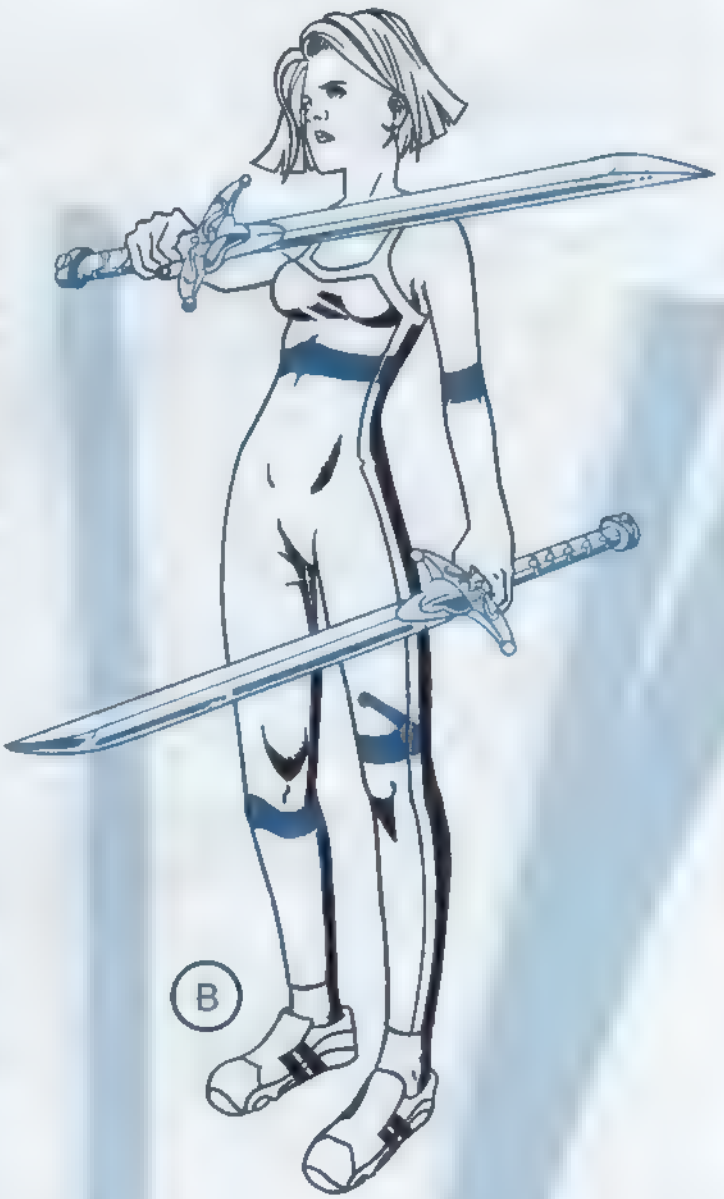
SOMBRAS PROPIAS Y SOMBRAS PROYECTADAS

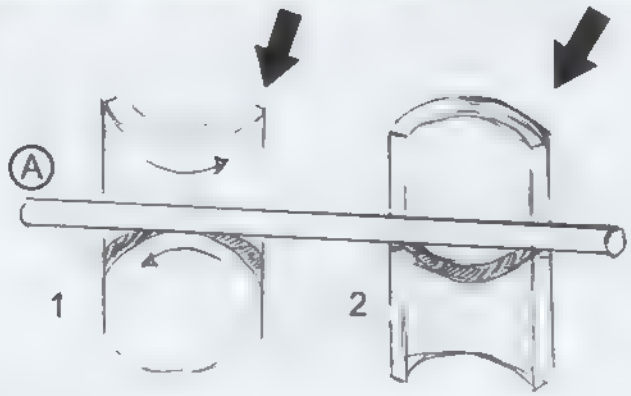
Las sombras que se generan por la ausencia de luz en un cuerpo son las Sombras Propias, como en A.



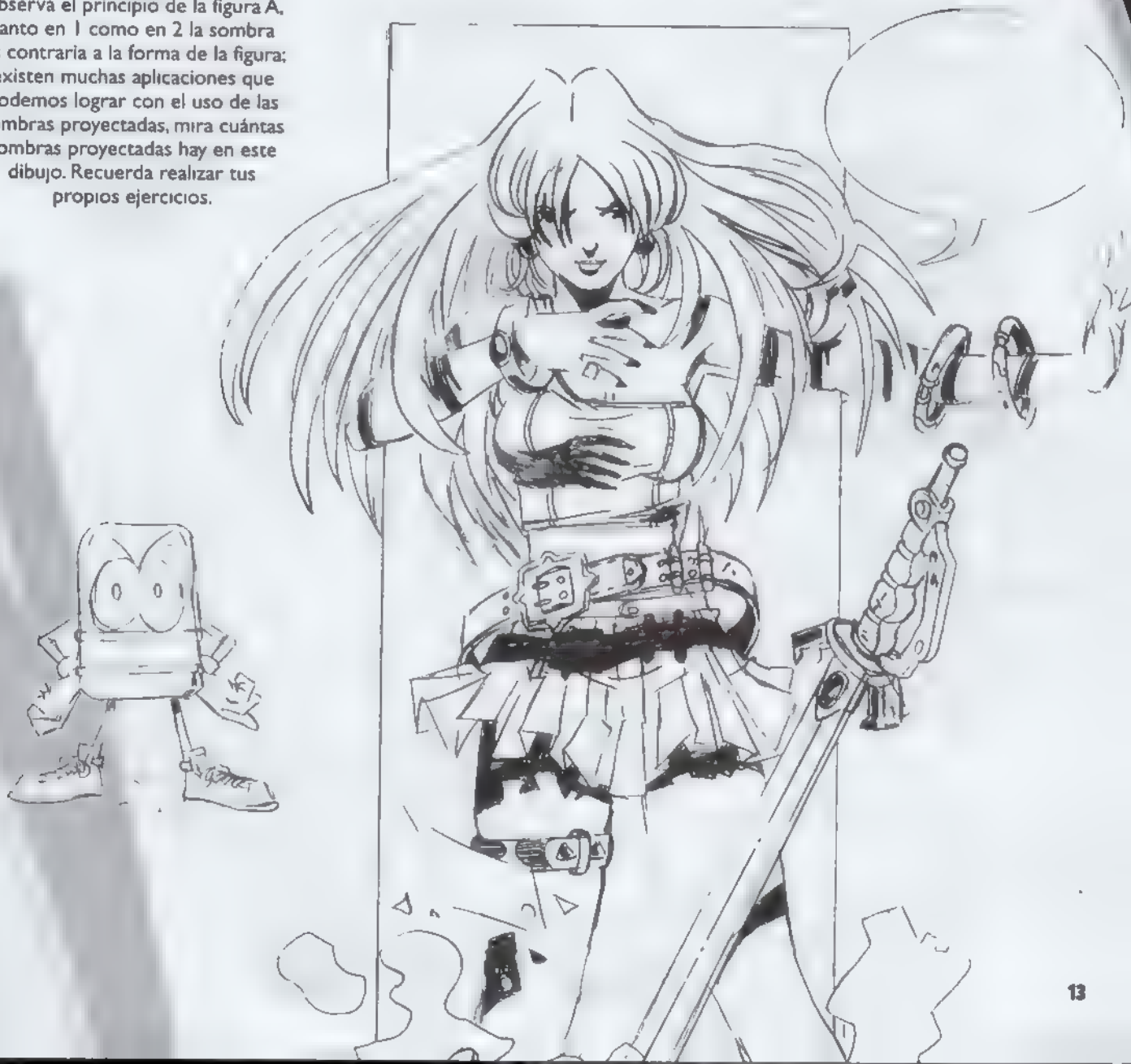


Observa esto en el rectángulo de la derecha: 1 y 2 son sombras propias porque son las partes de la figura a las que no llega la luz, mientras que 3 es una sombra proyectada en el piso generada porque un cuerpo se interpone a la luz; en la figura B las espadas que sostiene nuestro personaje proyectan unas sombras sobre éste y se conservan las luces y sombras propias tanto de la espada como de la chica. Aprende a diferenciar entre ambos tipos de sombras.





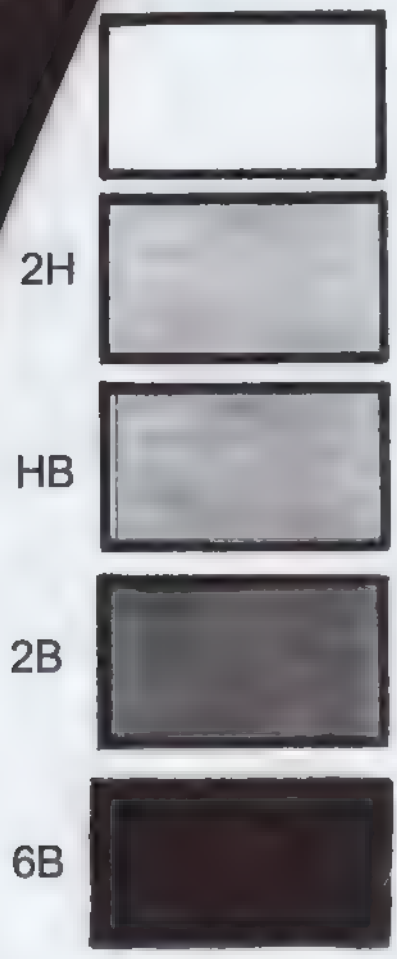
Para el mejor uso de estas sombras observa el principio de la figura A, tanto en 1 como en 2 la sombra es contraria a la forma de la figura; existen muchas aplicaciones que podemos lograr con el uso de las sombras proyectadas, mira cuántas sombras proyectadas hay en este dibujo. Recuerda realizar tus propios ejercicios.



ESCALA DE GRISES Y TÉCNICA CON LÁPIZ

Si dibujas diferentes tonalidades a lápiz debes considerar el tipo de lápiz a utilizar, no sólo se trata de recargar más o menos el lápiz, sino utilizar el que tenga la punta más dura o más blanda. En la figura 1 el lápiz 6B tiene la punta más blanda y el 2H la punta más dura.

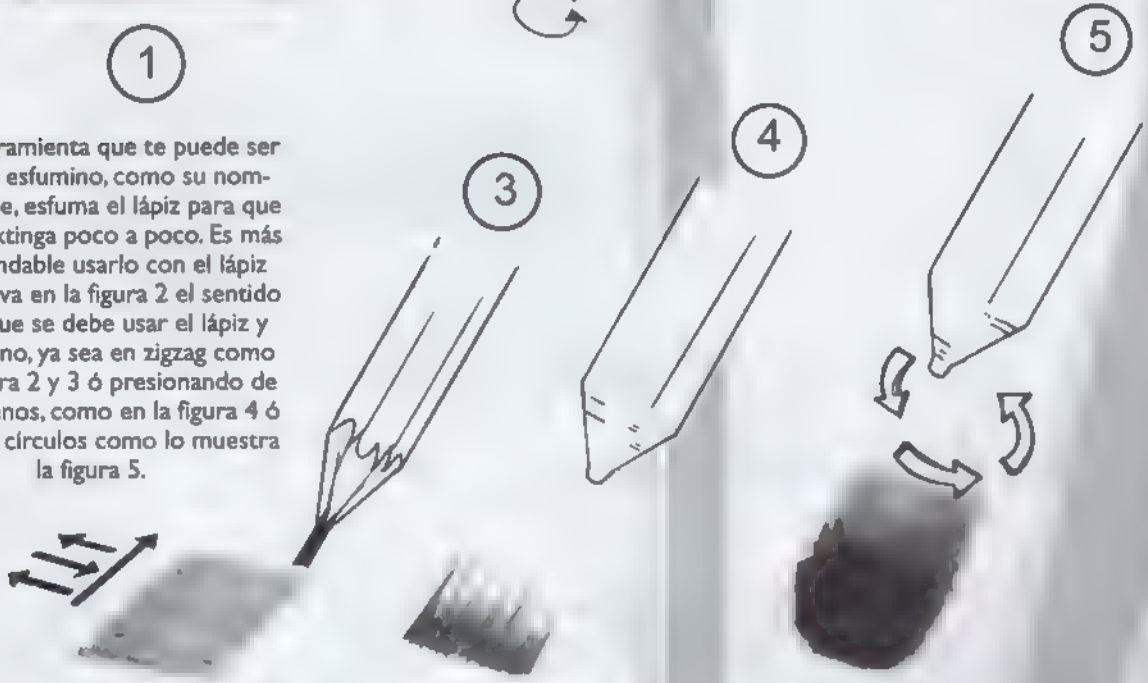
Luz: Blanco del papel.
2H: Medio tono.
HB: Penumbra.
2B: Sombra.
6B: Sombra total negro.

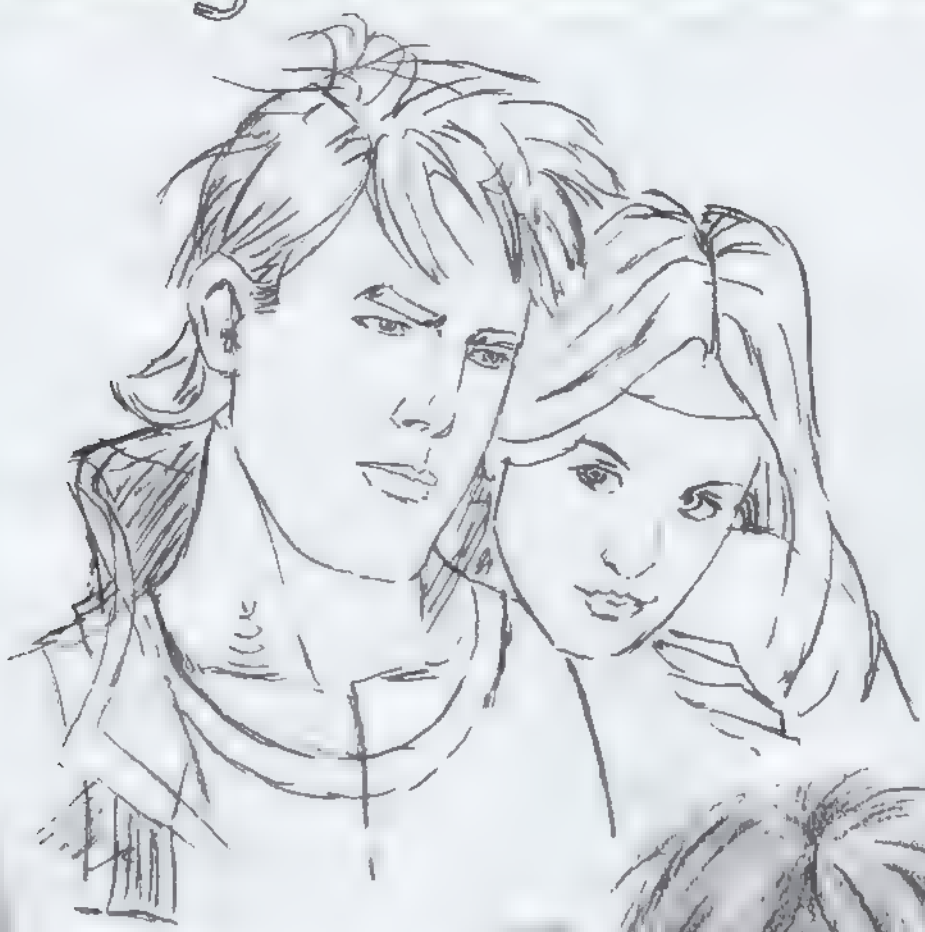


1

2

Otra herramienta que te puede ser útil es el esfumino, como su nombre lo dice, esfuma el lápiz para que éste se extinga poco a poco. Es más recomendable usarlo con el lápiz 6B, observa en la figura 2 el sentido con el que se debe usar el lápiz y el esfumino, ya sea en zigzag como en la figura 2 y 3 ó presionando de más a menos, como en la figura 4 ó haciendo círculos como lo muestra la figura 5.

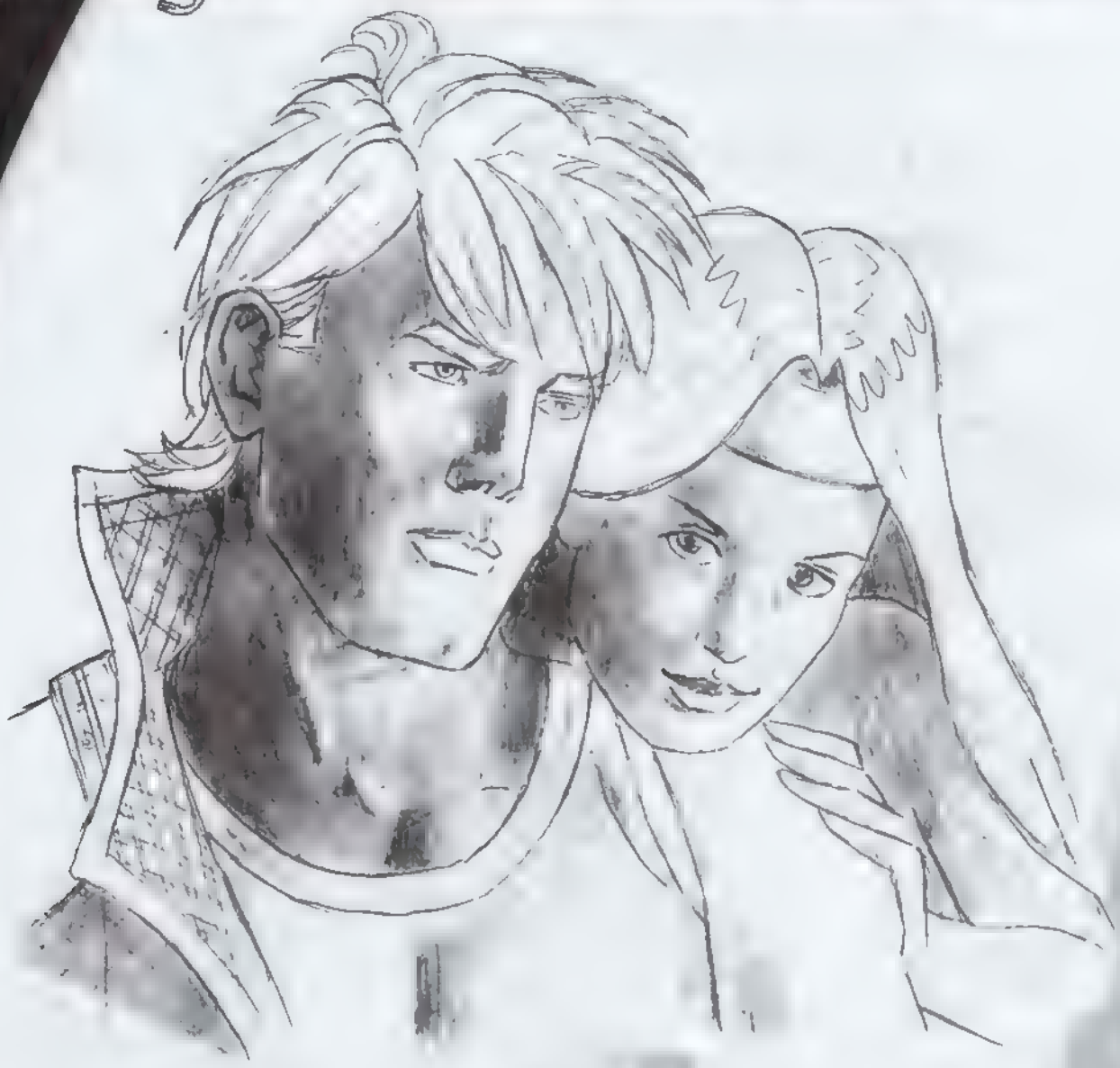




DIBUJO A LÁPIZ

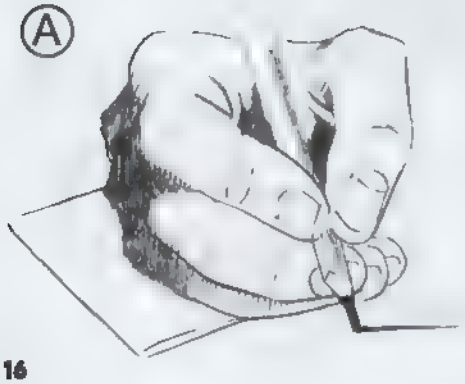
Una de las técnicas para dar la idea de volumen por medio de la luz y la sombra es el uso de los lápices. Para este ejercicio usaremos un esfumino del número dos, un lápiz duro (2H), un lápiz de mediana dureza (HB), y un lápiz blando (6B). Lo primero será trazar nuestro dibujo y definir bien de dónde viene la luz y si ésta será directa o difusa. El lápiz a usar es el 2H para que el trazo apenas se note, puedes recurrir a la calca si tu primer trazo acabado tiene muchas líneas o quedó muy sucio.

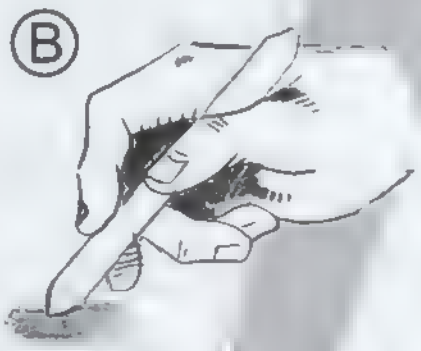
En un dibujo aparte puedes hacer un boceto rápido para colocar las sombras hasta que estés satisfecho.



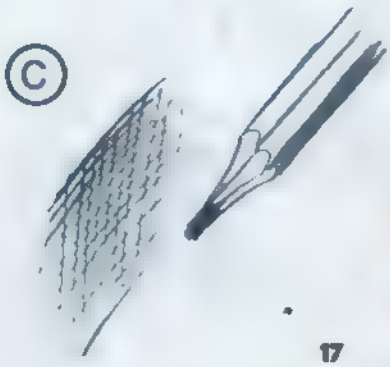
Una vez ideadas las áreas de luz y sombra, hagamos el tono base con el lápiz duro para que no se pierda el trazo, puedes definir algunas sombras y líneas con el HB. Al dibujar con lápiz es común que éste se corra, para evitarlo te será útil colocar una servilleta o una hoja blanca bajo tu mano (A).

Para dar consistencia al tono base, utiliza el esfumino hasta que el gris sea uniforme (B), este tipo de dibujo lleva tiempo, tendrás que ser paciente para lograr la impresión deseada.



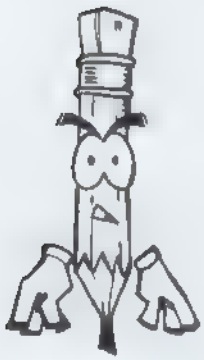


Paulatinamente usaremos el lápiz HB oscureciendo parte por parte, al final usaremos el lápiz 6B para el cabello, las pupilas y las sombras más pesadas, también lo usaremos en otras áreas donde creamos que deben pesar más las sombras, o cuando hay sombras proyectadas (que son las sombras que generalmente van más oscuras), ten cuidado de no hacer mucha presión con el lápiz, sólo presionaremos con el lápiz 6B al final para hacer las zonas en oscuridad total. Para detallar después, usando el lápiz 2H puedes entrecruzar trazos para oscurecer sutilmente algunas áreas. Practica copiando de fotografías en revistas o de la realidad, poniendo especial atención en los detalles. Mucha paciencia.

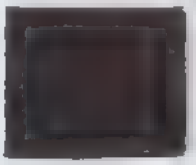


ILUSIÓN DE LEJANÍA CON LOS LÁPICES

Una ventaja que tiene utilizar lápices de distintas calidades es dar la impresión de diferentes planos en el dibujo, la figura de en medio, al estar hecha con un lápiz 6B, da mejor la impresión de estar en primer plano, ya que la vemos con mayor claridad, la figura de la izquierda, hecha con un lápiz HB (lápiz mediano) parece estar más lejos de nuestra vista, y para la figura de la derecha que es la más lejana (tercer plano) utilizamos un lápiz 2H que dibuja más claro, lo que nos ayuda a verlo más lejos.



HB

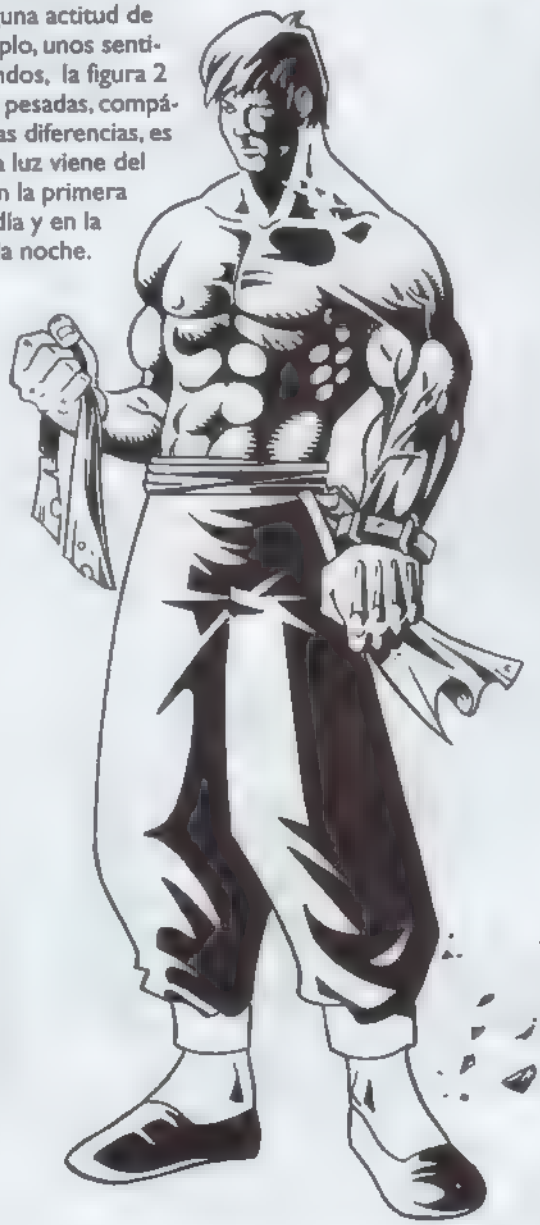


6B

2H

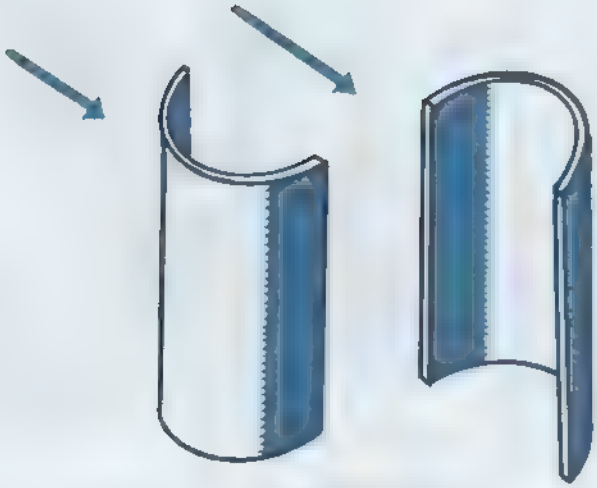
SOMBRAS LIGERAS Y SOMBRAS PESADAS

Estas sombras suelen usarse en dibujos que se piensan colorear en un ambiente de plena luz del día, son sombras pequeñas y sólo se aplican en lugares donde difícilmente llega la luz. Bajo la barbilla (la parte alta del cuello) se genera una pequeña sombra (sombra ligera) la cual es muy frecuente ver en el dibujo en general. En la figura 1 observamos lo antes mencionado, además de otras pequeñas sombras, en contraste las sombras pesadas se aplican cuando deseamos que las sombras expresen alguna actitud de nuestro personaje, por ejemplo, unos sentimientos sombríos o profundos, la figura 2 es un ejemplo de sombras pesadas, compáralo con la figura 1 y ve las diferencias, es importante notar que la luz viene del mismo lugar, sólo que en la primera figura son luces en el día y en la segunda son luces en la noche.

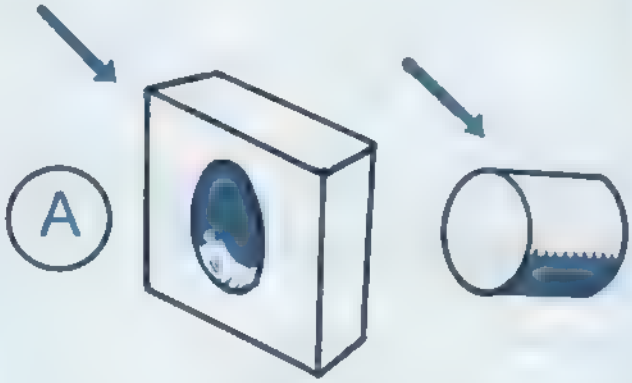


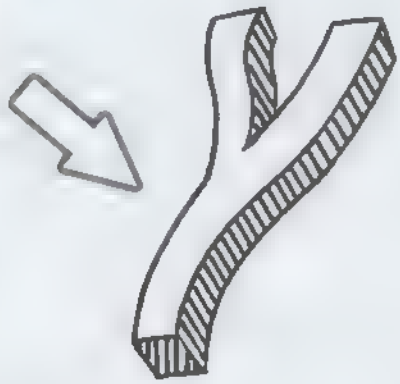
LUCES PESADAS

Observemos al mismo personaje con luces pesadas, pero ahora la luz viene del lado opuesto. Observa las diferencias entre ambos ejemplos, aunque las luces y sombras pudieran parecer complicadas, el buen uso de éstas depende de su dominio en las figuras geométricas.

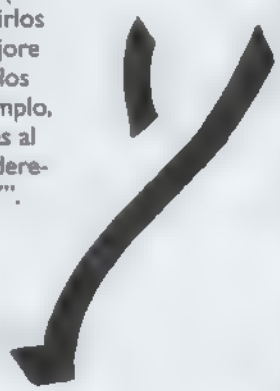


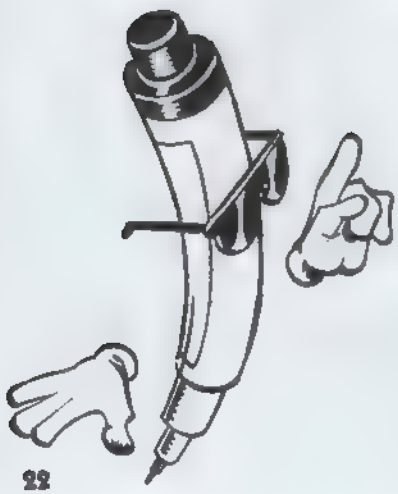
Las flechas indican la dirección con que la luz golpea al objeto. Las sombras dan una idea más precisa de la forma tridimensional de los objetos, por ejemplo, en la figura A. Por las sombras podemos ver que se trata de un objeto cóncavo. La B nos puede servir para hacer mejor las sombras en un brazo como el de la figura C.





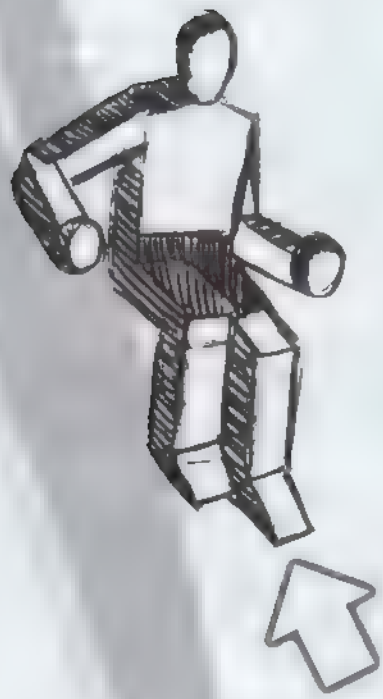
Al hablar de sombras, el entintado juega un papel muy importante, recuerda que en un dibujo se marcan con "taches" las áreas que se entintarán de negro (observa la figura de la página anterior y compáralo con éste). Cuando el dibujante no ha detallado algunos aspectos en su trazo (dibujo a lápiz) el entintador debe definirlos si desea que el dibujo terminado mejore en calidad, para esto debe conocer los principios de la luz y sombra; por ejemplo, en las venas que pueden ser confusas al entintar utilizamos el principio de la derecha con unas venas en forma de "Y".





Por lo general la luz viene de arriba hacia abajo, es lo más común en cualquier tipo de ilustración; sin embargo, con ayuda de un muñeco simplificado con figuras geométricas (1) podemos hacer un dibujo donde la luz viene de abajo hacia arriba, como en la figura 2.

1

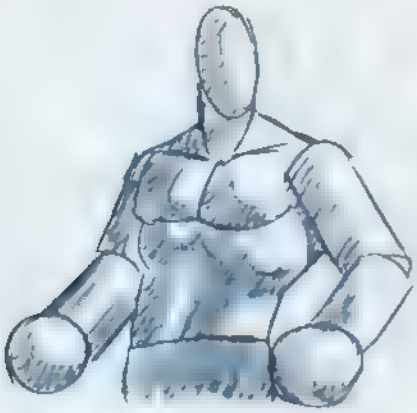


2

Escorza

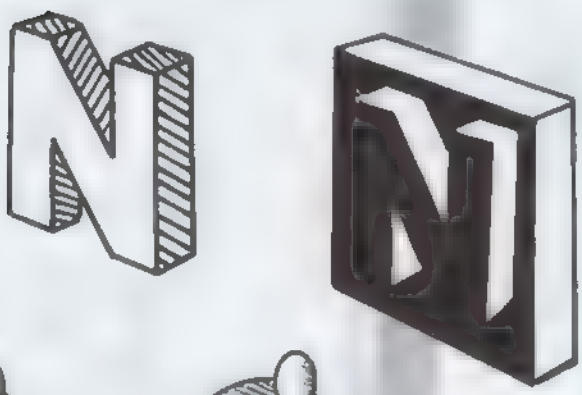
Utilizar un muñeco simplificado puede ser de mucha utilidad al proponer una sombra pesada, recuerda que las flechas indican la dirección con que llega la luz. En el boceto podemos ver el dibujo con una iluminación desde arriba, mira cómo contrastan las zonas en comparación con la figura 2.

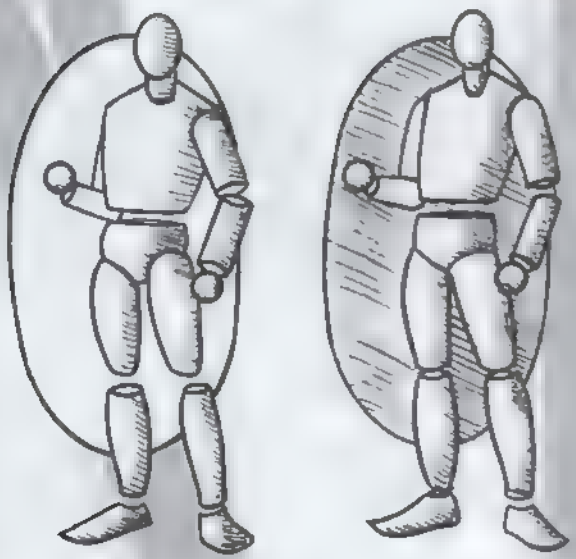
Observa en el dibujo a lápiz las cruces que marcan las zonas negras del entintado, es importante que se conozca esta señalización en caso de que la persona que entinte no sea la misma que dibuje.



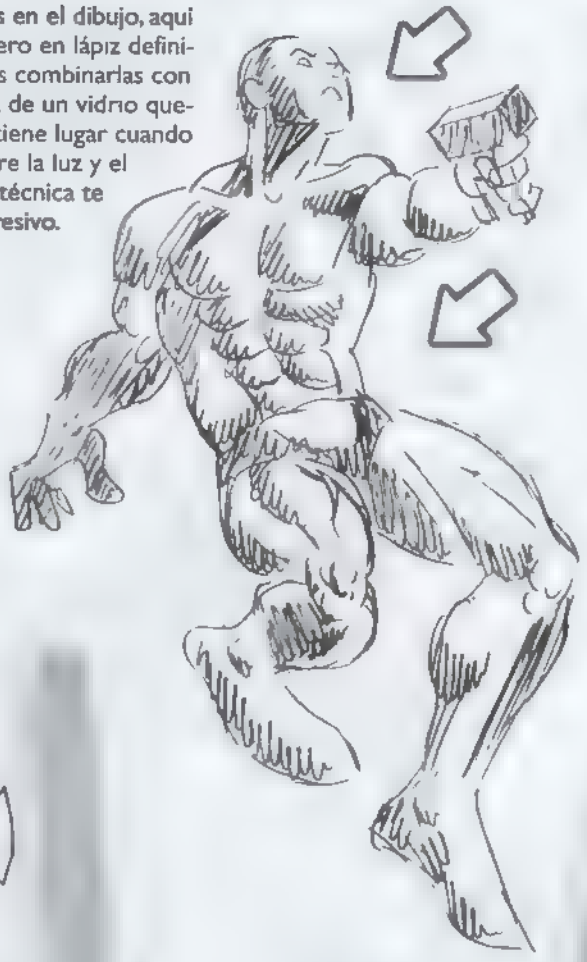
ALTO CONTRASTE

En esta técnica el dibujo se resuelve utilizando luces y sombras pesadas, las cuales nos dan una idea del volumen de la figura en cuestión, el uso de la línea y el detalle es casi nulo. Por ejemplo, para dar a entender la forma de una letra no es necesario dibujar todas sus formas, sólo con las áreas sombreadas o con luz podemos saber de qué letra se trata, como en las letras A y N, igualmente lo podemos hacer con un personaje como el de las páginas anteriores.





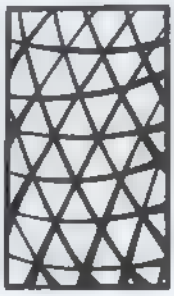
El alto contraste tiene un sinfín de aplicaciones en el dibujo, aquí se muestra otro ejemplo de esta técnica, primero en lápiz definimos las áreas que se sombrearán para después combinarlas con sombras y luces que en este caso dan la forma de un vidrio quebrándose. Otro ejemplo de un alto contraste tiene lugar cuando nuestro objeto o personaje se encuentra entre la luz y el espectador como en la figura A. Utilizar esta técnica te puede ayudar a que tu dibujo sea más expresivo.



A

EL ASHURADO

Es otra forma de representar la sombra; al dibujar muchas líneas paralelas entre sí, creamos la ilusión de un medio tono. En los recuadros puedes ver el acercamiento de los tipos de ashurados que se usan en este dibujo, algunos van de grueso a delgado, otros se entrecruzan, otros están entrecortados, etc. Identifica qué tipos de ashurados se aplican en esta figura. Un ashurado muy minucioso lo puedes ver en los rostros que hay en los billetes que usamos comúnmente.

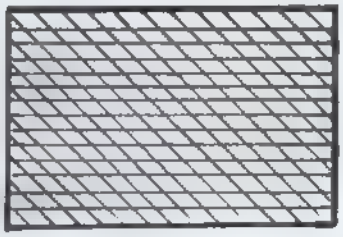


El ashurado puede funcionar como medio tono. Lo colocamos entre la sombra y la luz, comienza grueso de lo más oscuro y se va adelgazando al extinguirse hasta lo más iluminado, es por esto que el ashurado sale de grueso a delgado.

A

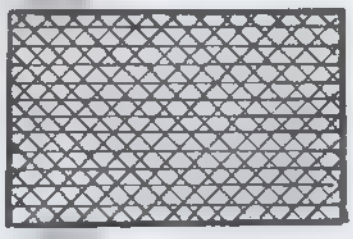
1

B

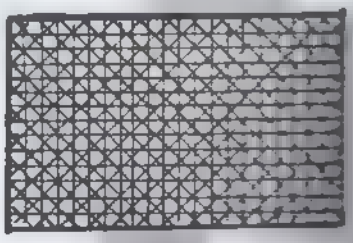


También puede darse a partir de líneas entrecruzadas para formar medios tonos. Observa en los ejemplos cómo se va oscureciendo el tono en la medida en que entrecruzamos más líneas.

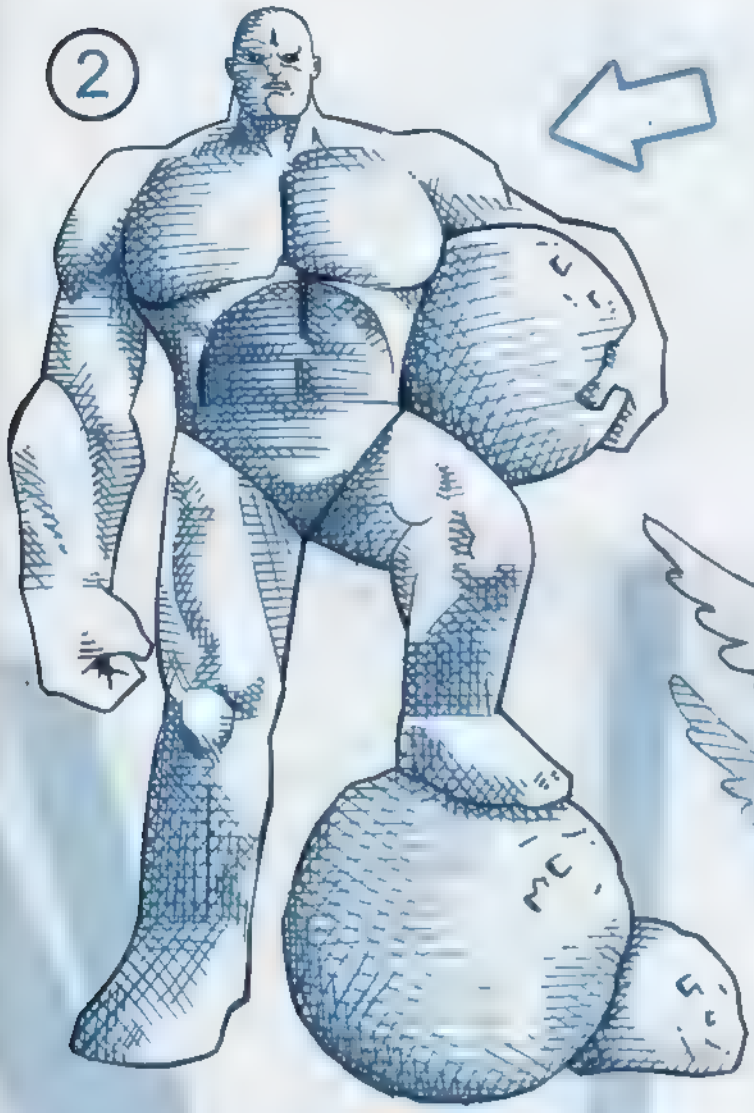
C

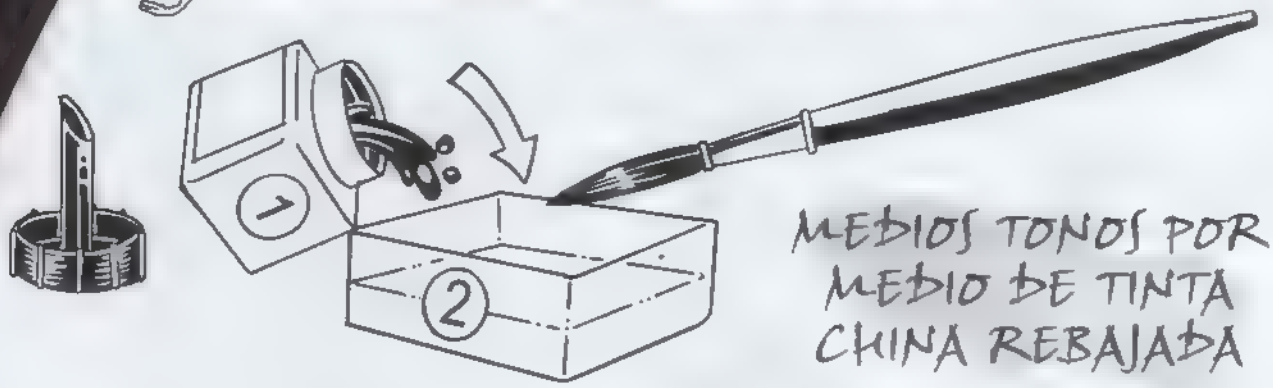


D



En el ejemplo 2 los ashurados no tienen gruesos y delgados, los degradados se logran con líneas entrecruzadas. En este ejemplo el tono base es el blanco, el tono 1 (A) son líneas paralelas y horizontales. Para el tono 2 (B) cruzamos líneas a 45 grados en una dirección determinada, para el tono 3 (C) se agregan líneas a 45 grados en sentido contrario al anterior, para el tono 4 (D) que casi llega a la oscuridad total, se añadirán líneas verticales, el foco está indicado por la flecha.

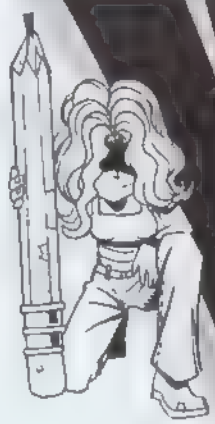




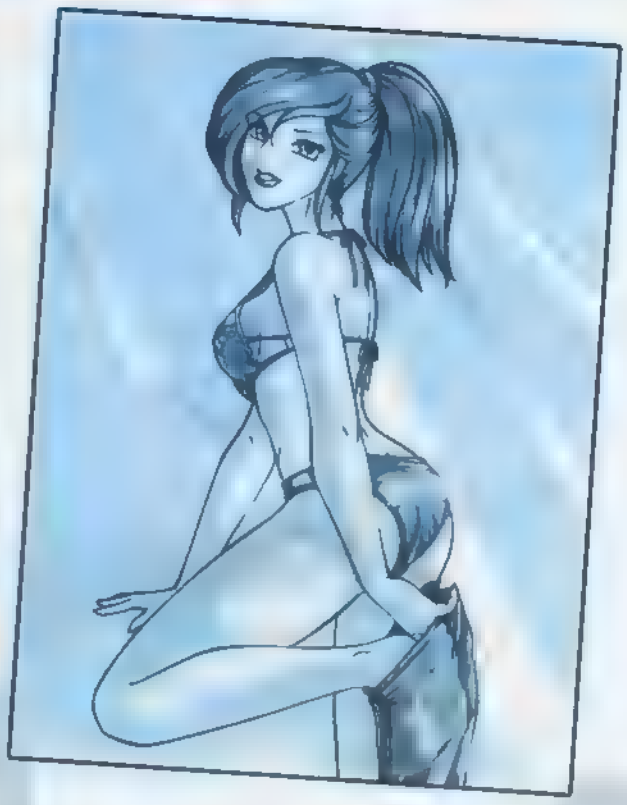
MEDIOS TONOS POR MEDIO DE TINTA CHINA REBAJADA

La tinta china puede mezclarse con agua, a distintas concentraciones da grises en tonos muy oscuros o muy claros. Esta técnica es muy parecida a la acuarela; mezcla un poco de tinta china en un recipiente con agua y con un pincel haz pruebas sobre papel o cartón para ver qué tan gris sale el tono de la tinta china mezclada, una vez que tengas un tono regular puedes poner sombras con el pincel, como se observa en los ejemplos.

Observa el trabajo a lápiz y su paso a tinta con sombras trabajadas con tintas rebajadas. La tonalidad del gris depende de la saturación de agua que haya en la tinta.



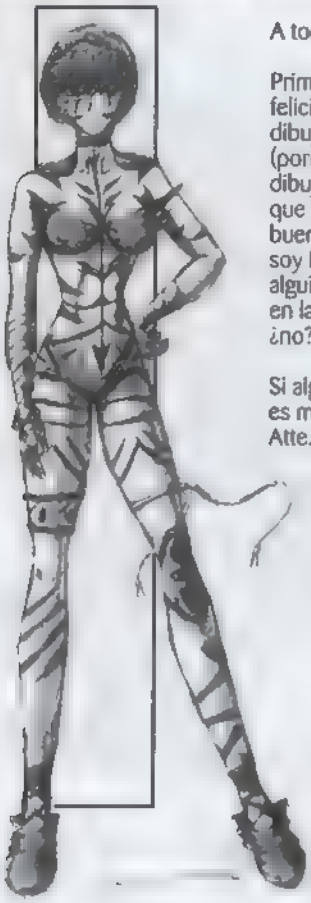
Observa en estos ejemplos y en los de la página siguiente las aplicaciones de toda esta clase en las ilustraciones que varios artistas de DibujArte han realizado, estudia los trabajos y trata de encontrar los efectos que se han mencionado.



En el número 35 seguiremos con este tema para complementar la enseñanza, no se lo pierdan.

Recuerden que la práctica es esencial. Nos vemos dentro de un mes.

Lizbeth Altamirano Montoya

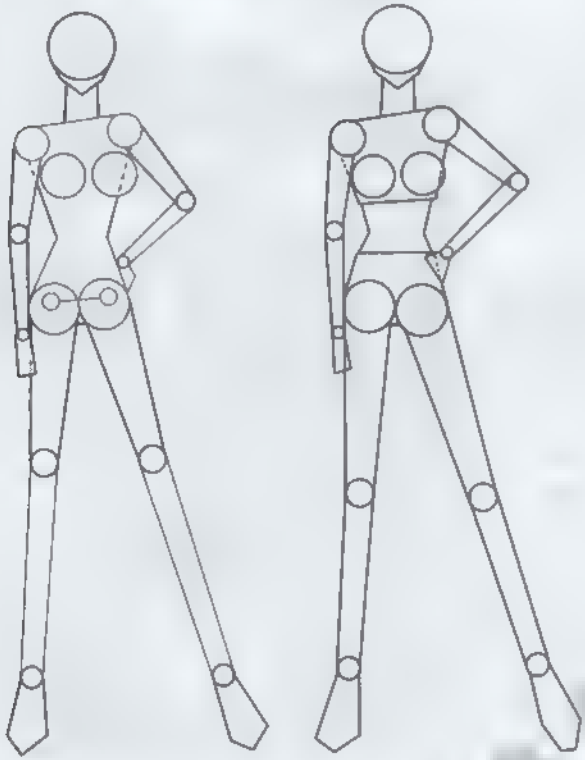


A todo el equipo DibujArte:

Primero que nada me siento muy feliz de que exista esta revista y quiero felicitarlos por ella, en especial a Tozani, porque me encanta su estilo de dibujo. ¡Ah! Y por cierto, las clases de perspectiva estuvieron fabulosas (porque es algo que a mí se me dificulta) Me gustaría que vieran mis dibujos, algunos son de cuando empezaba y otros son recientes, quisiera que los criticaran y me dijeran qué tal voy y si tengo oportunidad de ser buena dibujante, porque mis amigos y familiares dicen que sí, pero como soy la única loca (léase Otaku) que dibuja, pues no hay manera de que alguien me dé otra opinión. Sólo una última petición: ¡pongan más chicos en la portada! Nosotras también tenemos derecho a deleitarnos la pupila, ¿no?

Si alguien desea darme un consejo, compartir ideas, dibujos, o tips, éste es mi correo-e: weib_shiro@hotmail.com
Atte. Liz.

Bueno, después de checar varias veces tus trabajos y revolver una y otra vez las hojas nos fue difícil reconocer cuales son los mas recientes y cuales los viejos, recomendamos a todos nuestros lectores que siempre que terminen un dibujo lo firmen y pongan la fecha en que lo terminaron, así pueden darse cuenta de su evolución con más claridad. En esta página puedes ver las correcciones que se hicieron a la estructura de tu dibujo. El personaje es interesante, pero al no cuidar la anatomía, puedes obtener resultados no tan buenos, trata de dibujarlo ahora usando la estructura corregida y notarás el cambio. Tozani te sugiere que comiences a dibujar a tus personajes en escorzo, usando las clases de perspectiva para dar el siguiente paso, será difícil, pero vale la pena intentarlo.



Lizbeth Altamirano Montoya

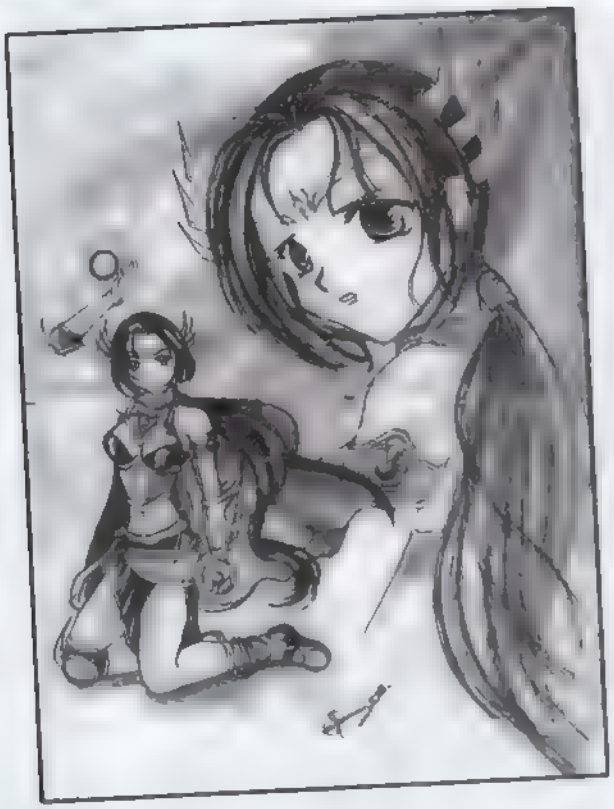
En general tu trabajo es bueno, si quieres saber si puedes llegar a ser buena dibujante, la respuesta es: SI, pero antes debes estudiar mucho la anatomía y el movimiento del cuerpo. Recuerda que el manga, así como cualquier otra corriente de dibujo, tiene su base en el dibujo realista, hay que conocer muy bien la figura humana real para poder deformarla a placer y obtener resultados satisfactorios.

Aquí puedes ver una interpretación de tu dibujo hecha por Zenyacen, mira la cantidad de detalles que puedes agregar a tu trabajo para darle más personalidad.

Los personajes que están a la izquierda (el chico y el arlequín) están mejor trabajados, aún presentan ciertos errores anatómicos y de proporción, pero en general se ven bastante bien.

Sigue practicando y cómprate un cuaderno de dibujo para que lo llenes de ilustraciones y pueda servirte de portafolios en un tiempo.

María Gabriela Guevara Sánchez



Hola, mi nombre es María Gabriela Guevara S., tengo 19 años de edad y me encanta dibujar. Mi gran historial comenzó a los 12 años sin que nadie me enseñara a dibujar, sólo con práctica pude salir adelante por mí misma. Mi sueño es poder trabajar en lo que a mí me apasiona: dibujar manga. Quisiera que revisaran mi trabajo -tal vez no sea de los mejores, pero me esforcé mucho-, y me digan si tendré algún día la oportunidad de mostrar a todos lo que puedo llegar a lograr.

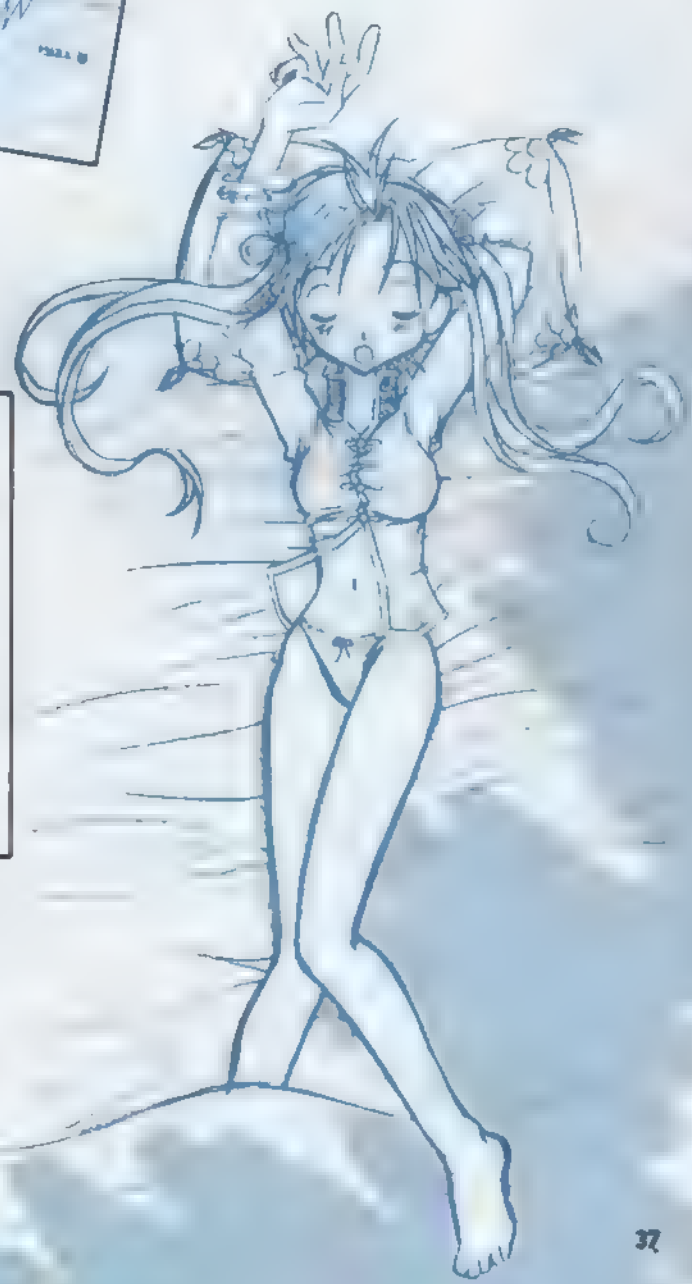
M. Gabriela Guevara S.

Tu trabajo en estilo manga es muy bueno, muestras dominio del rostro y noción sobre expresiones, pero todavía tienes fallas en el cuerpo y sobre todo en la línea dinámica. El manga es un estilo muy dinámico, aún cuando los personajes de una ilustración estén en una posición estática. Utiliza los elementos que rodean a tu objeto principal, mueve mucho más el cabello, las manos, la ropa, etc. Aquí Zenyacen te muestra muy a su estilo, también manga, cuán dinámica puede ser la pose en la que colocaste a tu personaje, mira el dinamismo de la ropa y el cabello y analiza la línea dinámica.

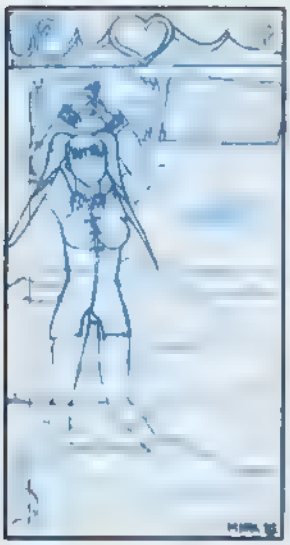
Mario Luis Manriquez Manriquez

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Hola, amigos de DibujArte, tengo tantas dudas que no se por dónde empezar .. ¿Hay un número en el que expliquen cómo dibujar expresiones faciales? ¿Cómo puedo mejorar mi técnica de manos y pies? ¿Hay giras de Comicmanía por todo el país? Yo siempre había tenido curiosidad por dibujar y al principio hacía a Dragon Ball y a Sailor Moon, pero me sentía vacío porque eso es sólo copiar, y al conocer su revista me di cuenta de que dibujar personajes propios es más facil de lo que pensaba, y aunque no soy muy bueno estoy dispuesto a esforzarme al máximo para mejorar mi técnica. ¿Pueden darme un consejo sobre mis dibujos? Si alguien quiere debatir sobre anime y manga escríbame a:
mackleih@hotmail.com
Mario Luis Manriquez Manriquez.



Nos da gusto que quieras esforzarte para conseguir tus objetivos, ésa es la actitud que debes tener siempre, toda tu vida. Debes practicar mucho más las proporciones de la figura humana y tienes que dibujar otros puntos de vista: por detrás, en tres cuartos, por arriba, por debajo, etc. Para dibujar manos y pies tienes que estudiar con modelo, y qué mejor modelo que tú mismo, observa cómo se mueven tus manos, analiza su estructura y trata de copiarlas en diferentes posiciones, lo mismo con los pies El especial de expresión facial y corporal es la Edición regular No. 16, los especiales de manos y pies también pueden ayudarte (Edición regular números 12 y 19). Se están planeando giras de Comicmanía por algunas ciudades del país, pero aún no se ha concretado nada, en cuanto sepamos si nos vamos de gira, les avisaremos.

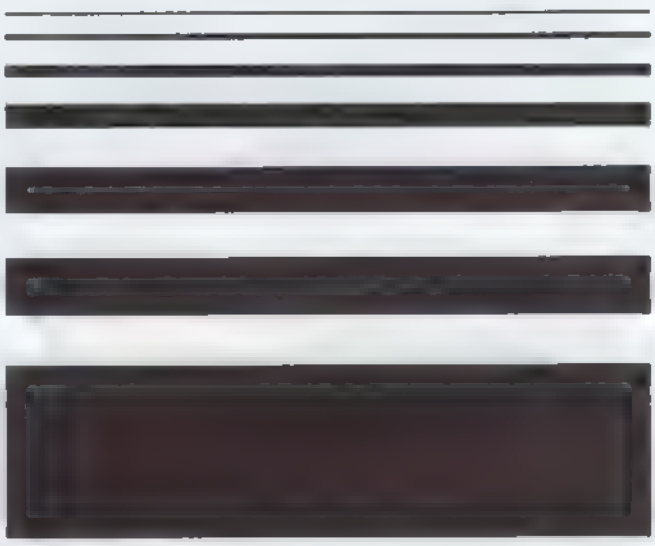


Muchas gracias a todos los que nos envían sus trabajos, hemos tenido más respuesta de la que esperábamos y eso nos da mucho gusto, hemos tenido que ampliar esta sección en cada número para poder atender todas las cartas que llegan, no se pierdan la revista, en el próximo número podría venir su trabajo.

Por favor, no olviden enviar su material para revisión a la cuenta **dibujarte@cartonista.com** ya que la que el director tiene en Yahoo es sólo para recibir cartas y como tiene poco espacio es fácil que se sature si mandan dibujos. Muchas gracias y disculpen las molestias.

Tips de Photoshop

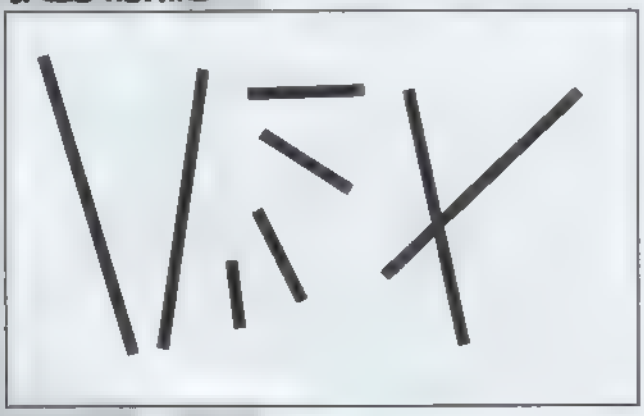
Hacer una línea recta con pincel en Photoshop puede llegar a ser complicado, afortunadamente contamos con la herramienta Line Tool, que está hecha especialmente para trazar líneas rectas hacia cualquier dirección, ésta puede ahorrarnos mucho tiempo al momento de realizar edificios en fondos o perspectivas, incluso podemos trazar guías temporales mediante el manejo de layer para después eliminarlas.



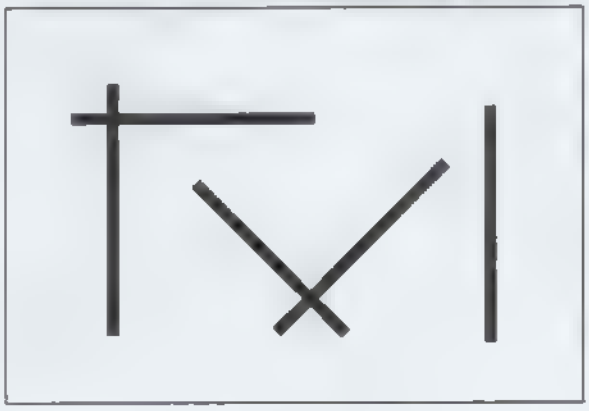
En la barra de opciones encuentras algunas útiles para ajustar tu herramienta. La más útil y usada es la opción Weight (grosor) que indica qué tan ancha será nuestra línea, esta opción tiene como medidas básicas los píxeles o centímetros, pudiendo usar una o la otra indiscriminadamente.

Para trazar una recta simplemente da clic con el mouse donde quieras que tu línea comience, arrastra el mouse hasta donde quieras que tu línea termine y suelta el botón, tu línea recta aparecerá sin problemas. Puedes usar el teclado para ayudarte a hacer rectas perfectamente paralelas o diagonales. Da clic con el mouse donde quieras que comience tu línea, después mantén presionado Shift en tu teclado y arrastra el mouse a donde quieras que tu línea termine, suelta el botón del mouse sin dejar de presionar Shift y obtendrás una línea recta ya sea horizontal o vertical, dependiendo de hacia donde hayas movido tu mouse. Esto mismo te sirve para hacer diagonales de 45°.

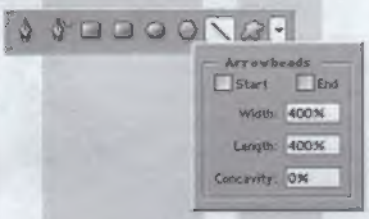
trazo normal



presionando <Shift>



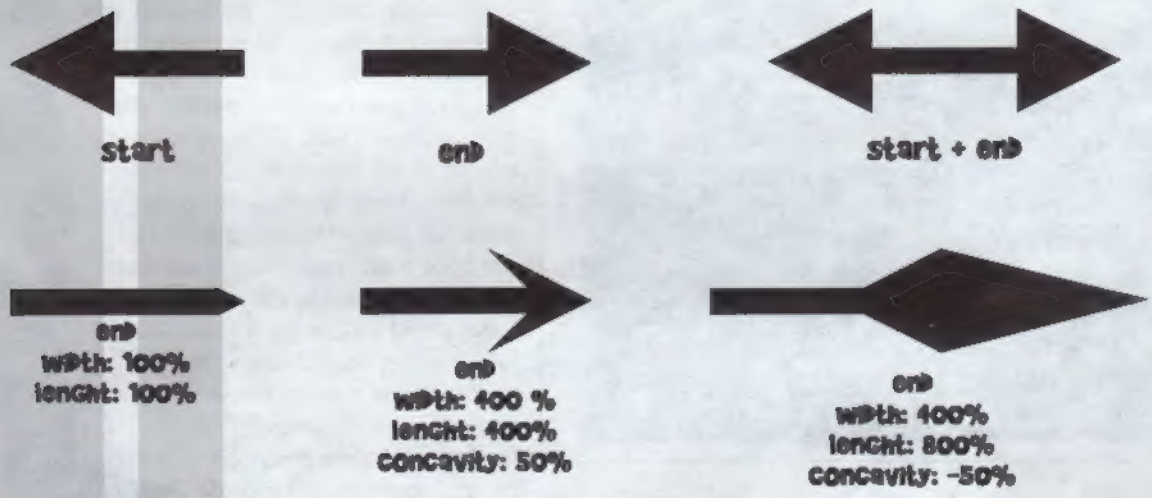
Tips de Photoshop



En la barra de opciones hay una flecha que apunta hacia abajo (Geometry Options), dale clic y aparecerá una pantalla como la de la izquierda, ésta te permite hacer flechas a partir de tus líneas y tú puedes ajustar si quieres que la flecha apunte hacia el lado por el que comienzas a trazar (Start) o hacia donde tu trazo termina (End), el ancho, el largo y lo cóncavo de la flecha.

Aquí puedes ver unos ejemplos de flechas, observa las características que se modificaron y experimenta en casa.

Puedes hacer que la flecha o las líneas sirvan como paths (guías) para trazar sobre ellas.

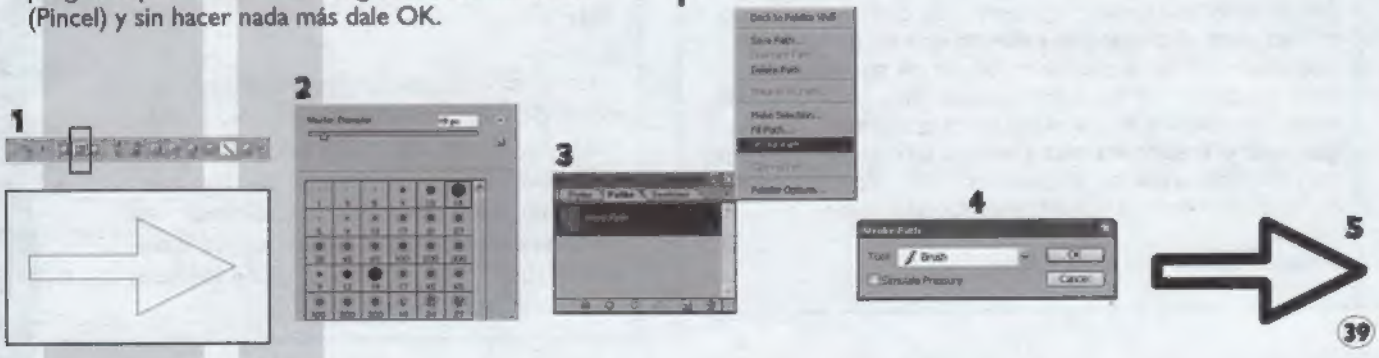


1. Selecciona la opción paths de la barra de opciones de la herramienta Line Tool, traza tu flecha y verás que se marcan sólo las líneas del contorno de ésta.
2. Selecciona la herramienta Pincel y un punto redondo y sólido.
3. Vete a la ventana flotante Paths, ubica la flecha de arriba a la derecha y selecciona Stroke Path.
Si no encuentras la ventana flotante Paths, ve a Menu>Window>Paths y aparecerá.
4. La nueva ventana te indica qué herramienta usará el programa para trazar sobre la guía, selecciona Brush (Pincel) y sin hacer nada más dale OK.

5. Tu flecha será delineada con la herramienta y el grueso del pincel que escogiste previamente.

No dejes de practicar y aplica las nuevas cosas que has experimentado a otras herramientas, los resultados te sorprenderán.

¡Nos vemos la próxima!



BUZÓN

Hola:

Primero que nada kiero agradecer por todos los sabios consejos que nos brindan, además de sus buenísimos artículos. ¿Por qué llegan con un mes de retraso las revistas acá, a CD Juárez? Me gustaría que pusieran secciones de cómo dibujar hentai; también, tener amigas por e-mail que gusten del hentai, manga, anime, etc. Muy pronto voy a mandar unos bocetos para que me los pongan en tela de juicio ja, ja, ja, (qué mamilas me vi), publiquen mi dirección y escríbanme para cotorrearla un rato, espero que me..... hentai (otaku) por siempre.

Atte. Su amigo Kekin de Juárez Chihuahua.

Ya debe estar a la venta la nueva revista Dibujando Hentai, con ella puedes enfocar tus conocimientos hacia el arte erótico guiado por tres excelentes artistas. En DibujArte no podemos tocar este tema ya que muchos de nuestros lectores son menores de edad, perdonen las molestias que esto les ocasiona. Las revistas llegan al interior de la República con algunos días de diferencia, por favor, téngannos paciencia, de que llegan las revistas, llegan.

Hola, ante todo, me llamo Ángel Franco; tengo poco tiempo comprando su revista de Dibujarte, es muy buena y excelente en contenido; ke más puedo decir. En el último número de esta revista, el 27, para ser exactos, noté algunos errores de dibujo y recalcado, por así decirlo. Me refiero a todos aquellos dibujos que son a lápiz o en color negro, traten de borrar el mayor número de líneas que no sean del modelo o figura que expongan para no confundirnos; en el aspecto de entintado, háganlo lo más apegado a la guía que dio el dibujante para que no quede como el caso de la página 16 modelo A, además de que algunos músculos pierden su línea de continuidad. Espero que este comentario se tome en cuenta para la reedición de este número que, aunque parezca ridículo, lo que les digo, sea tomado en cuenta. Sé que tienen mucho trabajo, pero un poquito de esfuerzo en esto no hace mal. Una cosa más, en la página 36 se ven los números aún a lápiz del dibujo, así que a trabajar, señores. Saludos y sigan creciendo, nada más que si por estos comentarios tienen que subir el precio de nuestra revista, yo con gusto lo pagaría y felicidades por las ediciones a color. ¿Podrían explicar con más profundidad cómo trabaja Corel Painter 8?

Saludos desde San Luis Potosí.

Muchas gracias por tus comentarios, aquí recibimos todas las sugerencias y realmente las tomamos en cuenta, trataremos de enmendar ese tipo de errores en las siguientes ediciones, a veces el tiempo nos come y no nos es imposible revisar todo con detalle, pero este tipo de cartas nos hacen darnos cuenta de que tenemos un compromiso de calidad con nuestros lectores, un compromiso que no podemos defraudar. Espera la reedición de este número, será fenomenal. Ya estamos trabajando en el tutorial de Corel Painter 8, así como de Corel Draw, Ilustrator y otros programas digitales, no se los pueden perder.

¡Hola! a todo el equipo de DibujArte.

La edición especial No. 20 "a color" me ha servido de mucho, ya que hasta ese momento me logré infiltrar al medio del coloreado y ya hasta en programas digitales gracias a la edición No. 24, ahora que no es eso lo que les quiero pedir, sino que creo que tanto a mí como a muchos dibujantes principiantes se nos hace complicado manejar técnicas de coloreo, acuarela, entintado, y hasta trazo, debido a que no se conocen los diferentes tipos de materiales o marcas que se pueden utilizar. Uno comienza con el imprescindible lápiz de la escuela, pero para perfeccionarse necesitamos de materiales más sofisticados o de calidad al menos. Les quisiera pedir que en un espacio de su revista nos hablen de los diferentes tipos de materiales que se pueden utilizar. Espero que no hagan caso omiso de este favor que les pide uno más de sus lectores y nos puedan resolver ese pequeño detalle.

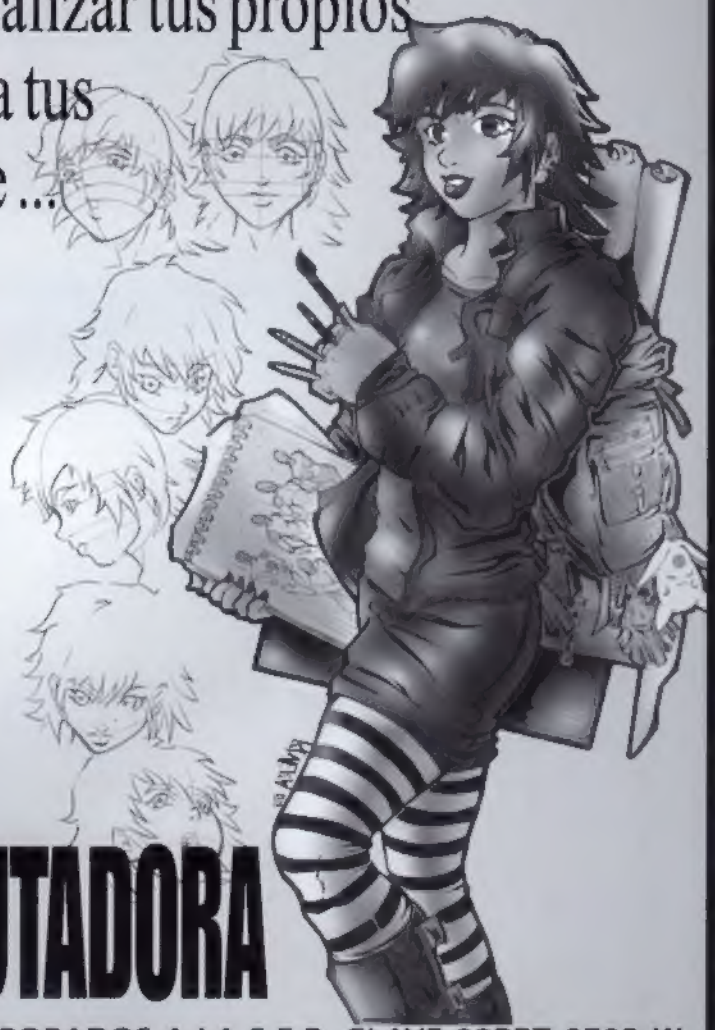
Atte. César García S.

Estamos afinando los detalles del número especial de materiales en el que no sólo podrás ver todos los tipos de materiales profesionales que existen para el dibujo, sino que checarás lo más económico y funcional que se puede usar tanto para técnicas de expresión manual (acuarela, acrílico, óleo, etc.) como digital (tabletas, plumas, programas, etc.).

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...



CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

¿NECESITAS RESOLVER TUS SALIDAS DIGITALES?

EDITOPOSTER

TE OFRECE EL
MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN

PREPRENSA DIGITAL

ADEMÁS,
SI TU NEGOCIO REQUIERE...

FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS, O DISEÑOS ESPECÍFICOS, CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

TRABAJAMOS EN PLATAFORMA MAC, SI MANEJAS ALGUNA OTRA LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS.

55 41 00 06